L'univers ATARI

ST MAGAZINE

N° 112 – janvier 1996 - 32 F

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

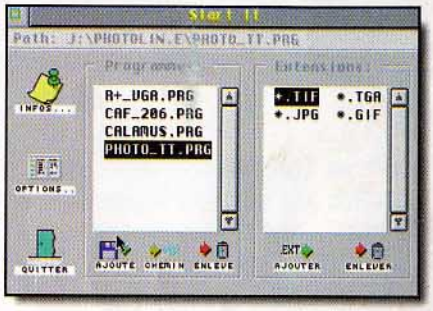
HADES

JAGUAR

ET AUSSI...

Six mois avec l'Afterburner
CENTram ST
Mode HD
Hades: ça bouge
Les nouvelles du front
HD Driver
Initiation à POV
Linux
Se connecter à Internet
Connexion en PPP
WWW: la voix du trad
le language Html
Le courrier du cœur
M&e 112
Fox
Fargo Foto Fun
Les problèmes à éviter
CD Rom Calamaximus
Place to Be (suite et fin)
Groumpf Tracker
Logic Audio est gratuit
Une histoire ed sysex
Revue de presse...

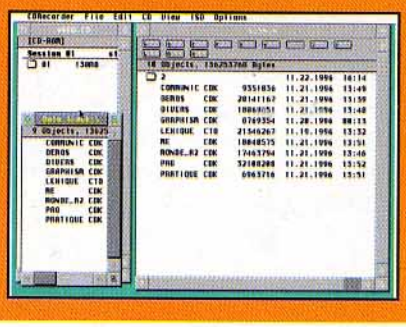
"Don THOMAS: toute la vérité sur Atari ces dernières années"



START IT
Boostez le TOS!!

DA'S LAYOUT
par un pro de l'édition

CD RECORDER 2
Le monstre à trois têtes



BELGIQUE 250 FB • SUISSE 10 FS • DOM 50 F • LUXEMBOURG 225 F LUX

PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9876 - 112 - 32,00 F

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 01.42 80 10 39 - Télécopie. 01.42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon Tower disque 1 dur 1 Go 16 MO	10590
Mise en Tower Falcon	1 990
Mise en rack falcon	1 990
Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
Hades 68060/ 8 Mo DD 1 Go	17 900
Hades 68040 multimedia	14 400

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14"	1 190
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARIFalcon

PROMOTION

Reprise de votre méga STE* TT*
pour une Station HADES
9990 F* Selon configuration

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	490
STE 4 Mo	890
Extension 16 Mo HADES	1 290
*Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	625

*nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons

Carte extension Falcon 16 Mo	1 690

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE 3 1/2	1 490
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 390
Externe 340 Mo STF/STE avec Top link	1 790
Externe 540 Mo STF/STE avec TopLink	2 280
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD externe Falcon/TT avec cable SCSI	1 590
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 190
CD+disque dur 540 Mo pour falcon	3 290
Jaz 1Giga avec cartouche	4 100
La cartouche EZ Drive 135 Mo 170	

REPARATION de tous vos matériels ATARI

DEMO

testez vos logiciels sur
LA STATION HADES

CARTES GRAPHIQUES / ACCELERATRICE

Mega STE TT Falcon	Téléphoner
AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

Tos 4.04 et tower ou rack impératif

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

PROMOTION

MCD 540 MO externe +1 cartouche
2590

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

*REPRISE
DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI

*boîte d'origine et manuel exigées

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390
KIT Scsi Interne Falcon	490

SCANNERS

Scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 5000 avec driver ATARI	3500
Epson GT 9500	7 225

ACHAT et REPRISE de votre ATARI

Pentium 133 Mhz multimédia 6 890 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h30 à 17 h 30
Fermeture le lundi - Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande.
Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

LES ABONNEMENT REPRENNENT !!!

Avec la reprise du magazine par La Terre du Milieu, les abonnements redémarrent. Ne pouvant faire un tarif réduit sur ceux-ci pour cause de frais d'envoi élevés (pas de comission paritaire), nous avons négocié des abonnements couplés avec des achats de logiciels à prix très bas afin que tout le monde s'y retrouve. Bien sur, vous pouvez vous abonner dans la formule classique, mais ceux qui ne concoivent l'abonnement que comme une manière de payer moins cher leur magazine (et les autres bien entendu) pourront donc profiter de ces offres.

du C.A.
ch n° 0000 55 f
du 17/12/96

Abonnement nu

1 an : 352 F

2 ans (1 an d'adhésion au Club St offert) : 704 F soit 150 F d'économie

Abonnement PAO

Photoline + 1 an : 990 F soit une économie de 612 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement Loisirs

1 jeu parmi les suivants :

Falcon : Road Riot, Steel talons, Lamazap, Dino Dudes, pinball dreams

St : Stardust, Obsession, Substation

jeu + 1 an : 490 F soit une économie de 131 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement musique

Batcher (sans patch bay) + 1 an : 639 F soit une économie de 103 F

1 an supplémentaire (un an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Les demande d'abonnement sont à envoyer sur papier libre jointes avec le règlement (chèque, mandat...) à La Terre du Milieu – 216, rue de l'Essert 74310 Les Houches. Pour toute demande d'information tél 04 50 54 49 77

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (01) 49 88 63 63
Fax. : +33 (01) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 50 000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT), Romuald JOUFREY,
Bertrand MARNE, Thomas GOIRAND,
François AUBOUX (RAGA), Tristan COLLET,
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Hervé PIEDVACHE, Florent GONDOUIN,
Pascal BARLIER, Alain MANGENOT,
David CURE, Frédéric THIRARD,
Emmanuel JACCARD, Phillipe LAFARGUE

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Nadine DEBARD

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Chef comptable : Leila AITHABIB

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

D'UN GODEFROY A L'AUTRE

Il y a un plus de dix ans, un certain Godefroy GIUDICELLI lançait ce qui deviendra notre référence : ST MAGAZINE.

Avec la naissance de cette revue, un véritable marché allait arriver en France : celui du ST. Si ce dernier n'est de toutes évidences plus ce qu'il a été, il reste tout de même là et le ST est le seul ordinateur pour lequel il sort encore des programmes plus d'une décennie après sa sortie.

Le ST n'est pas un simple ordinateur, c'est tout un état d'esprit qui l'anime et qui fait que le camp retranché d'Atarix résiste toujours et encore à l'envahisseur.

Cet état d'esprit, Godefroy GIUDICELLI l'a complètement insufflé chez nous par le biais de ce magazine que vous tenez entre vos mains et si aujourd'hui ST MAGAZINE est sans doute le magazine atarien le plus vendu au monde, si aujourd'hui les développeurs français sont parmi les plus actifs, c'est sans aucun doute grâce à cet état d'esprit dispensé par ce périodique hors du commun.

De ST MAGAZINE est né PRESSIMAGE et aujourd'hui cette société est devenue un grand groupe de presse éditant une quinzaine de publications. La place pour le petit premier est un peu étroite au milieu de tous ces bureaux et cela fait maintenant exactement deux ans que la réalisation en est dédiée à LA TERRE DU MILIEU à 660 Km de PRESSIMAGE.

PRESSIMAGE a porté ST MAG autant qu'il l'a été possible et maintenant c'est au tour de LA TERRE DU MILIEU d'en reprendre complètement le flambeau. Je sais que ce n'est pas une chose facile pour un éditeur de laisser partir son premier bébé, mais j'ai envie de dire à celui-ci que ce bébé est entre de bonnes mains et qu'il vivra encore longtemps, car nous l'aimons tout autant que lui et que notre structure est plus adaptée à un telle revue.

Sans l'étincelle du premier Godefroy il y a dix ans, il n'y aurait pas de ST MAGAZINE et peut être plus de ST en France.

Aujourd'hui c'est un autre Godefroy qui reprend les rennes et, conscient de tout cela, je ne peux que remercier chaleureusement le premier d'avoir créé et porté ce magazine qui m'a tant passionné durant dix ans et qui j'espère vous passionnera encore longtemps.

Godefroy de MAUPEOU

LA BECANE	p.2, 7
ABONNEMENTS	p.3
LA TERRE DU MILIEU	p. 9, 49, 67
CENTEK	p.11
HADES	p.13
3615	p.14, 15
APAK	p.19
IFA	p.21
REBOUX SOFTWARE	p.37
PARX	p.41
SCAP	p.68

SOMMAIRE

bulletin d'abonnement	p. 3
éditorial / sommaire	p. 4
disquette	p. 6
six mois avec l'Afterburner	p. 8
CENTram ST	p. 10
Mode HD	p. 10
Hades : ça bouge !!!	p. 12
la vérité sur Atari 96	p. 16
les nouvelles du front	p. 20
Start It	p. 22
CD Recorder 2	p. 23
HD Driver	p. 24
initiation à POV	p. 26
Linux	p. 28
se connecter à Internet	p. 30
connexion en PPP	p. 31
WWW : la voix du trad.	p. 33
le langauge Html	p. 34
le courrier du coeur	p. 36
M&E 112	p. 38
Fox	p. 39
Fargo Foto Fun	p. 40
Da's Layout par un pro de.	p. 42
les prblèmes à éviter	p. 46
cd rom Calamaximus	p. 47
les trucs de La Terre du Mi.	p. 48
Place to Be (suite et fin)	p. 50
pas de titre... Je sèche	p. 54
Groumpf Tracker	p. 60
Logic Audio est gratuit !!!	p. 62
une histoire de sysex	p. 63
revue de presse	p. 64
	p.
	p.

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR

maquettage : CALAMUS SL 95, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)

rédactionnel : LE REDACTEUR 4+

comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°112 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Ce mois-ci, une disquette ST MAG à 90% Française ! Après une longue traversée quasi désertique, nos chers développeurs ont lâché leurs bébés et ce n'est pas nous qui allons nous en plaindre. Développeurs, n'oubliez pas que la disquette sert aussi à diffuser votre petit dernier pourvu qu'il ne soit pas trop gourmand en octet...

Big Dos – Toutes Machines

Un petit utilitaire qui peut vous dépanner lorsque vous voulez communiquer avec un PC puisqu'il reconnaît des partitions DOS même supérieures à 32 Mo. Vous pourrez enfin emmener du travail à faire à la maison, merci ST MAG !

Filtre – démo

Voici la démo du module Filtre d'Adequate Systems pour Calamus SI. Il est proposé avec 3 filtres : weich (flou), relief, et frei (libre). Ce dernier est compatible avec les matrices Da's Picture. Pour savoir comment l'utiliser, rendez-vous page 48.

Sysex

Le programme cité dans l'article d'Alain Mangenot à propos des... sysex.

Atari Environment Manager – Toutes Machines

Un programme de VERY Alexandre

Enfin un manager de boot puissant, beau et gratuit ! Choisissez votre boot (accessoires, programmes en AUTO, fichiers .INF...) pour optimiser votre machine à l'application que vous allez utiliser. Pour les non-possesseurs de Xboot, c'est indispensable. En plus vous avez une doc en pages HTML, c'est beau le progrès.

C'est Quoi Donc 2.56 – Toutes Machines

Un programme de VANEL Rémi

Voici la toute nouvelle version de C'est Quoi Donc, un analyseur de fichiers qui totalise pas moins de 262 entêtes reconnues ! De nombreuses fonctions, une interface magnifique... Essayez le et n'oubliez pas d'envoyer une carte postale à l'auteur, c'est tout ce qu'il vous demande !

Start-it Démo – Toutes Machines

Voici le tout nouveau programme de Reboux Eric. Start It est un installateur d'applications très puissant qui viendra très agréablement améliorer votre système d'exploitation. Rendez-vous page 22 pour en savoir plus sur ce logiciel que les utilisateurs de Fenêtre 95 nous envient.

Hexagone – ST(E)/Falcon – Basse résolution

Un programme de DE COOMAN Guilhem

Le jeu couverture de notre disquette de ce mois. C'est un jeu de réflexion dans lequel la rapidité de raisonnement et d'exécution seront nécessaires. Très bien réalisé à tous points de vue, il fera vite partie de votre ludothèque.

La Roue de la Fortune – ST(E)/Falcon – Basse résolution

Un programme de PLATEL Michel

Basé sur le jeu télévisé fort connu, il vous faudra retrouver un mot ou une expression à l'aide de voyelles et consonnes. Vous allez donc pouvoir vous entraîner avant de passer à la télé devant ce petit soft très prenant.

Icônes de Noël – Falcon

Dessinées par MARTOSCIA Gilbert

Agrémentez le bureau de votre Falcon avec de jolies icônes au thème de Noël.

Webspace – Erratum

Non, on ne vous l'a pas remis sur la disquette ; c'est juste pour vous dire que sans GDOS/SpeedoGDOS ou NVDI ça ne marche pas. Voilà, c'est dit.

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Tél . (33) 01 42 80 10 39 - Fax. (33) 01 42 80 61 46

LA BéCaNe

LES LOGICIELS **ATARI**

Achats, reprises de jeux et logiciels d'occasions

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	690
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
maj Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Graal base SGBD	390
Graal calc tableur	390
Graal Graph grapheur	390
Graal Xpert + P logo système expert	250
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus S	790
Calamus SL version93	1390
Calamus SL version 95	3850
Calamus Windows 95	1290
maj 1.09 vers SL	890
maj S vers SL	890

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	990
Néon 3D	1490
Arabesque 2	990
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150
Photo Line	1250
Rainbow	590

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	649
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	380
Magic C	799
Scsi TOOLS	390
Magic MAC	1490

LES JEUX

Sheer Agony	240
Oxyd	199
Team	290
Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290
Space flighter (falcon)	
Moon speeder	260
Esprit	250

LES CD

Atari Cd master Volume 1	99
Infopédia	600
Time Almanac 1995	260
Time Almanac of 1990s	260
1995 Auto almanach	159
Space missions	260
UFO II	260
Total Health	350
Neon Graphix	159
Bird of prey	190
Atari componium	190

PERIPHERIQUE CABLES

Joystick	100
joystick mega jet	150
Joystick infrarouge	190
Track ball	290
Adaptateur VGA Falcon	150
Prolongateur souris 20 cm	45
Souris	150
Prolongateur joystick 2m	80
Crawly Crypt 2	250
Crawly crypt archive	330
Clipart atari	290

LA MUSIQUE

Quincy	890
Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Xenomorh II	590
Tos 2.06	240
Platon	990

A nos clients SYMPA...

Certains produits, suite à leur épuisement de stock ou leur lancement sur le marché, peuvent mettre du temps à nous parvenir. Merci d'en tenir compte.

JOYEUX NOEL A TOUS !
-10% sur tout nos logiciels commandés avant le 15 janvier

BON DE COMMANDE (12/96)

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Total TTC :

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française contre remboursement 100.00 francs

n° de carte bancaire : | | | | | | | | | | | | | | | | Expire le : | | | |

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Pays : .....

Signature

*Dans la limite des stocks disponibles

1 an avec l'Afterburner

Afterburner, une vraie affaire ?

J'étais parmi les premiers français à me jeter sur l'Afterburner 040 en octobre 95 ; au bout d'un an d'utilisation je vais vous faire partager mon expérience. Si vous voulez plus de détails sur l'Afterburner elle-même reportez-vous au ST MAG no101, je ne parlerai ici que de son utilisation.

Rapiiiide !

Eh oui ! L'Afterburner accélère fabuleusement le Falcon...

Vous le savez (car vous avez lu le fameux No 101 de ST MAG), l'Afterburner porte un 68 040 cadencé à 64 Mhz, connecté à un bus 32 bits et permet l'adjonction de TT-RAM (mémoire rapide) au Falcon. En terme de performances pour l'utilisateur : l'Afterburner sans TT-Ram permet d'accélérer considérablement le Falcon, de 2 à 5 fois selon le type d'application). Cela reste à peu près équivalent aux autres cartes accélératrices Falcon, celles qui accélèrent la cadence du 68030 en place, mais aussi du bus, du DSP et du coprocesseur arithmétique, la CENTurbo 1 ou la DX-3 par exemple. Notons toutefois pour tout ce qui est opérations arithmétiques, il est imbattable : le coprocesseur arithmétique intégré au 68040 bénéficie de pipe-lines de communication ultrarapides qui les optimisent ; rien à voir avec la communication entre le 68030 et le 68881/2 même accélérés. Par ailleurs le cache du 68040 est beaucoup plus grand et plus performant que celui du 68030, ce qui est un autre avantage pour les cycles de calcul.

Rassurez-vous, l'Afterburner ne se limite pas à l'accélération des séquences de calculs ! En fait l'accélération ne se fait réellement sentir que lorsque l'on adjoint de la TT-Ram. Là c'est phénoménal, jusqu'à 10 fois plus rapide avec certains logiciels ! C'est aujourd'hui l'ultime méthode pour accélérer le Falcon, on se rapproche d'ailleurs du Medusa T40.

L'utilisation du GEM devient un vrai plaisir, dans les résolutions normales (non étendues) l'affichage se fait presque à la VBL. Certains logiciels comme WinX qui ralentissent habituellement beaucoup l'ordinateur deviennent d'une réelle fluidité. Côté soft, je ne peux plus concevoir l'utilisation de tous les logiciels d'infographie devient d'une réelle facilité : DA's Vektor, CLOE, Apex ; NeoN etc..., bref un rêve, et le retour au Falcon non accéléré me fait le même effet que le retour au ST juste après l'achat de mon falcon 030...

Côté Hard ?

Vous le savez sûrement, l'Afterburner ne tient pas dans le boîtier d'origine du Falcon ! Tower, Desktop, ou Falcon le ventre ouvert obligatoire. Je vous conseille le Desktop. En effet, je ne vous l'ai pas encore dit mais il est indispensable de se faire installer l'Afterburner avec le switch (optionnel) qui permet de retourner au Falcon 100 % d'origine. Comme on va le voir plus tard, il existe toujours des incompatibilités logicielles, ne serait-ce qu'au niveau des démos, il vaut mieux pouvoir y répondre. Cependant, avec le switch, pour retourner au Falcon d'origine, il faut quand même retirer la carte du bus d'extension, en raison de conflits entre le 68030 du falcon et le 68040 de l'Afterburner. Cette manipulation est bien plus pratique à plat avec un Desktop que dans un tower (croyez-moi moij'en ai un).

Côté Hard toujours, vigilance sur la TT_RAM ! L'Afterburner n'aime pas trop que l'on mette des barrettes SIMM de provenances différentes, même si les caractéristiques sont identiques. Essayez de vous fournir toujours au même endroit !

Puisqu'on est dans les problèmes, continuons avec le plus grave de la carte. Il s'agit d'un problème de surcharge du bus SDMA du Falcon lorsqu'on utilise conjointement l'Afterburner, une carte graphique du type Blow-up hard ou Screen Blaster (avec des résolutions très poussées) et un périphérique SCSI. En fait les composants du SDMA Falcon sont un peu légers et ne supportent pas trop l'excès de données qu'engendrent toutes ces accélérations du 68030 et du VIDEL, y compris celles des autres cartes accélératrices, sauf peut-être la DX_3, voir le ST MAG no 109. On rencontrait ces problèmes sans cartes accélératrices sur les vieux Falcons réservés aux développeurs (TOS 4.01 & 4.02). Depuis une modification hardware a été mise au point, cependant elle est compatible avec l'Afterburner !

La solution ? Il n'y en a pas encore de bonne, cependant il existe une version de Turbo-Veille (extincteur d'écran pour Falcon) qui résout ce problème mais de manière, il faut le dire, assez contraignante. Peut-être bientôt une nouvelle modification hard adaptée à l'Afterburner ?...

Par contre l'Afterburner possède un bus 32 bits qui permettra de profiter de cartes diverses et variées allant de la super carte graphique à l'émulateur PC. Il ne manque plus qu'à les développer !!

Mais on peut regretter qu'il ne permette ni accélération du bus du Falcon, ni celle du DSP comme ses consoeurs... OxO concept avait bien tenté d'associer Afterburner et CENTurbo 1, reconstituant ainsi de telles caractéristiques. Malheureusement il y a là aussi des incompatibilités, avec la ROM cette fois. Elle ne semble pas suivre le rythme du reste du Falcon boosté. Etant donné qu'il n'existe pas aujourd'hui de programme qui reloge toute la ROM en RAM et qui soit COMPATIBLE 68040, cette association terrible n'est pas encore possible. Dommage car avec une telle machine les performances auraient été supérieures au Medusa T40 et très proches de l'Hades 040 plus le DSP !

Il n'en reste pas moins que le Falcon équipé d'une Afterburner devient une machine surpuissante. Mais attention aux incompatibilités !

Côté soft ?

Eh ! oui, c'est inévitable, à partir du moment où l'on change un peu la machine il naît des incompatibilités. C'est le cas en particulier avec les logiciels ultra-optimisés qui exploitent à fond le Falcon 030 et ses caractéristiques et c'est aussi le cas des logiciels mal programmés ! Alors qu'est ce qui marche ? On ne peut pas bien sûr en faire la liste. Cependant on peut dire que tous les softs bien programmés et sous GEM fonctionneront sans aucun problème. Si les programmes touchent au GEM et au système d'exploitation il se peut qu'il ait des problèmes. Mais il faut bien remarquer que l'Afterburner est très compatible avec le Falcon 030 puisque même certaines démos (y compris celles d'EKO) fonctionnent !

Il reste cependant quelques problèmes majeurs. Je tiens d'ailleurs à éveiller l'attention des programmeurs sur ce qui va suivre.

Tous les gros problèmes d'incompatibilité que l'on peut rencontrer sont causés par la TT_RAM. Primo il faut pouvoir la reconnaître et secundo ne pas oublier que cette TT-RAM n'est pas reliée au DMA, et donc que tout accès du VIDEL (processeur vidéo du Falcon), de la matrice sonore, DSP compris, ou du Blitter est IMPOSSIBLE en TT-RAM et, provoque une erreur de bus. Les programmes qui ne tiennent pas compte de cela, et il y en a un paquet, ne fonctionneront pas avec la TT-RAM activée.

Pas de problème par contre sans TT_RAM, là plus de 95 % des logiciels sont compatibles. Il peut arriver, comme pour CLOE ou SCRIPT que le problème soit simplement dû au Blitter. En effet, cet accélérateur graphique hard, n'est pas câblé à la TT-RAM de l'Afterburner et ne peut donc y accéder. Si on essaie de le faire : plantage garanti ! Pourtant certains logiciels très bien programmés le font quand-même.

Effectivement sur l'ATARI TT, premier et seul ordinateur ATARI avec de la TT-RAM d'où le nom de cette mémoire, il n'y avait pas de Blitter, donc pas ce problème ! On retrouve aussi ce bug avec Outside, et on le rencontrera sûrement avec toutes les cartes accélératrices à TT-RAM comme la CENTurbo 2, la DX-3 ; mais pas la carte Magnum qui elle porte de la RAM Alternative ! Vous pouvez relire l'article de Rodolphe Czuba dans ST MAG no105 pour y voir plus clair !

La solution est de couper le blitter avec Xboot par exemple ou d'utiliser NVDI (Blitter logiciel). L'utilisation de NVDI est en fait conseillée avec l'Afterburner car le logiciel corrige également les bugs du patch du TOS du driver de l'Afterburner.

NVDI c'est quand même super ! Avec lui vous pourrez faire fonctionner sans problème CLOE et SCRIPT.

Donc pour les programmeurs, il faut faire attention à repérer la TT-RAM (cookies "SWAP" et "PMMU "pour outside, cookies "AB40 "et "__ FRB "pour l'Afterburner) et à agir en coséquence, c'est à dire faire toutes les opérations video et sonores en ST_RAM, y compris les transferts Blitter. Toujours pour les programmeurs : vigilance, certaines incompatibilités apparaissent au niveau du DSP, il s'agit de problèmes de synchro puisque le DSP est plus lent que le 68040, or dans le tos, les communications entre DSP et CPU sont basées sur le fait que le CPU est plus lent que le 56001 et donc qu'il n'a pas à attendre le DSP. Avec L'Afterburner, cette attente existe, Attention !

Bref, si vous pouvez éteindre le Blitter et/ou utiliser NVDI, la compatibilité de l'Afterburner (à utiliser sans TT-RAM parfois) sera presque TOTALE. Il restera toujours des démos récalcitrantes, ou des programmes comme Outside, Mag!C qui ne reconnaissent pas le 68040 et donc se bloquent) ou des jeux à cause de leur protection souvent, pour rester incompatibles, d'où l'installation indispensable du switch.

Power WITH the price ?

Le VRAI problème de l'Afterburner, c'est son prix. Malgré sa récente baisse de prix, elle reste trop chère ! L'achat de la carte plus la mise en Tower/Desktop, plus le switch reviennent à un coût relativement élevé ! Cependant il faut bien l'avouer, l'achat d'une Afterburner c'est celui d'une autre machine. Si vous avez le switch, vous garderez votre Falcon et profiterez, en plus d'un super-ATARI. La seule restriction étant que vous ne pouvez pas utiliser les deux en même temps !

Alors quoi ?

Alors pour ma part je suis très satisfait des caractéristiques de la carte, simplement je déplore son prix et le manque d'extensions pour le moment. Gageons qu'avec le reprise des développements par MW Electronic nous allons voir apparaître de nombreuses cartes d'extension (Graphiques, d'émulation...) et des modifications comme pour le bug du SDMA ou l'accélération du bus et du DSP.

Je regrette aussi la lenteur de certains développeurs/éditeurs à rendre leur logiciels compatibles. Il faut d'ailleurs louer l'aide de Christian Huaux, coauteur de CLOE, pour pister le bug du Blitter et qui a très vite adapté CLOE 2. Ou encore la très bonne adaptation d'Apex Media par leurs auteurs à l'Afterburner. Heureusement ils ne sont pas les seuls, mais c'est loin d'être la majorité pour le moment.

Si vous avez besoin de puissance, que l'Hades est trop cher pour vous et que vous vouliez garder votre Falcon, l'Afterburner est un bon choix, qui vous permettra de rester longtemps avec la même carte accélératrice !

Donc Afterburner = vraie bonne affaire. Enfin c'est à vous de voir, si vous voulez en acheter une, allez chez votre fournisseur tester vos softs, c'est plus sûr !

Bertrand MARNE

LA TERRE DU MILIEU

MEDUSA/ATARI/C-LAB

Tout l'univers ATARI (plus de 450 produits) est au

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES – tél 50 54 59 41 / fax 50 54 49 94

n'hésitez pas à nous téléphoner où à nous rendre visite

reprise de votre PC pour l'achat d'un HADES ou d'un FALCON MK X

Perdu avec votre ATARI ? Besoin d'en savoir plus ?

LE GUIDE DE L'ATARI !

prix : 150,00 F. en vente chez votre revendeur où à La Terre du Milieu BP 13 74310 LES HOUCHES (+18,00 F de port)

des milles et des CENT

CENTEK propose deux nouveaux produits qui vont sans aucun doute "dépanner" un bon nombre de STistes.

MODE HD

Sous ce nom se cache une carte pour pouvoir connecter un lecteur HD sur un STF, STE ou MEGA ST. Il est vrai que c'est une demande que l'on reçoit souvent de la part des lecteurs ou des clients du magasin. En effet nombreux sont ceux personnes qui sont ravis de leur ST et n'éprouvent aucun besoin de le changer pour une machine plus puissante. Il est vrai qu'un 68 000 est idéal pour tout ce qui relève de la bureautique. Acheter un Hades ou un Falcon uniquement pour faire ses comptes ou du courrier est certes un peu disproportionné.

C'est pourquoi le ST est toujours d'actualité chez bien des utilisateurs. Par contre ses utilisateurs aimeraient bien pouvoir profiter de certains avantages des nouvelles machines comme le lecteur HD par exemple.

C'est pourquoi CENTEK leur propose aujourd'hui un kit d'installation de lecteur HD dans leur ST.

Celui-ci se compose d'une petite carte à souder possédant un support pour enficher le fameux "Ajax" controleur HD pour Atari. Toutefois si vous avez un controleur WD1772 de série 9035 et 9048, vous devriez pouvoir le garder car ils ont montré une bonne capacité à fonctionner en mode HD.

Selon votre ordinateur, vous aurez besoin de dessouder l'ancien controleur, voire souder la carte par dessus, ou simplement de le désenficher. Après cela il vous faudra souder trois fils sur la carte mère.

Il faudra bien évidement changer votre lecteur pour un HD et là attention, car les nouveaux lecteurs PC sont en unité 1, alors que l'Atari demande un n°0. Soit vous avez un lecteur avec switch et vous avez de la chance car celui-ci se déplace bien sûr très facilement, soit vous en avez un où le pont est en soudure et là il faudra déplacer ce dernier.

Si vous n'aimez pas la soudure, passez par votre revendeur pour faire installer ce module. Sinon tout est expliqué dans la doc et cela ne devrait pas donner trop de problème. Attention tout de même à ne pas rester trop longtemps avec le fer à souder sur un composant ou sur la carte mère car on peut facilement griller le composant ou décoller une piste.

L'avantage du MODE HD est qu'il ne nécessite aucun programme en auto car il gère non seulement le passage à 16 Mhz du controleur, mais également le step rate à 3ms contrairement à ses prédécesseurs.

Pour ce qui est du formatage, pensez qu'il vous faut un TOS 2.06 pour le faire depuis le bureau. Si ce n'est pas le cas il faudra formater avec Kobold ou Fast Copy Pro. Si vous désirez un TOS 2.06, sachez également que CENTEK propose le BITOS qui a le gros avantage de vous permettre de passer du 1.4 au 2.06 à volonté. Cela peut paraître inutile à certain, mais il faut savoir que certains jeux refusent de tourner avec un TOS 2.06.

CENTRAM ST

Vous avez un STF ou un MEGA ST et aimeriez bien augmenter la mémoire. CENTEK vous propose une solution économique puisqu'elle permet de mettre une barrette SIMM 4 Mo d'un bloc.

Par rapport au MODE HD, il y a un peu plus de soudure à faire, puisque la carte comporte une nappe qui sera plus ou moins exploitée selon votre Atari. Il faudra aussi dessouder le shifter pour le replacer sur un support Lyre non fourni si vous avez un STf.

Rien n'est spécifié côté mémoire, j'en déduis que la vitesse de celle-ci n'a que peu d'importance : 60, 70 ou 80 ns.

ALORS DOCTEUR ?

Je n'ai pas pû tester réellement les produits n'ayant pas de ST sous la main au moment du test. Je fais par contre une totale confiance dans la qualité de ces deux produits issus de chez CENTEK. En effet, il s'agit là de l'aboutissement d'années de compétences reconnues chez Rodolphe CZUBA. Un rapide coup d'oeil, sur la réalisation des cartes et sur la qualité des docs, suffit à montrer que nous avons à faire à quelqu'un qui maîtrise parfaitement ce secteur.

BI TOS, Mode HD et la CENTram ST forment le trio imparable de ceux qui veulent garder leur ST tout en profitant de certains apports de l'évolution technologique.

Le ST a la vie dure et c'est également grâce à des sociétés comme CENTEK qui lui permettent d'évoluer tout en restant fidèle à lui-même côté tarif, car il faut bien reconnaître que si un 1040 coûte dans les 1000 F aujourd'hui, un bas prix des extensions est primordial pour ne pas arriver à celui d'un FALCON. A 390 F la CENTram ST et 190 F le MODE HD, CENTEK perpétue le "power without price".

On applaudit bien fort !!!

Godefroy de MAUPEOU

MODE HD & CENTRAM ST

prix 190 F & 390 F
édité par CENTEK 28, rue des Sorbiers
60290 LAIGNEVILLES
tél 03 44 71 55 04
► qualité de réalisation, service rendu, prix
► il y a de la soudure, mais comment faire autrement ?

CENTEK

28, rue des Sorbiers, 60290 LAIGNEVILLE
Du mardi au samedi, de 12 à 19 Heures
sur RDV uniquement ! 0 3 4 4 7 1 5 5 0 4

CENTurbo I — 890 Frs.
Evolution II

LA carte accélératrice du Falcon !
Redécouvrez CUBASE Audio et STUDIO SON en TURBO !
La puissance globale est multipliée par 4 avec le BUS et le CPU à 25 MHz, les COPRO, DSP et VIDEL à 50 MHz
Un commutateur matériel permet de choisir à tout moment entre le mode NORMAL (Falcon d'origine à 100%) et le mode TURBO.
Le mode TURBO est utilisable en VGA mais aussi avec les moniteurs SM124/5 et RVB/TV.
La quasi totalité des logiciels fonctionnent en TURBO, y compris la plupart des jeux.
La CENTurbo s'intègre discrètement dans le boitier d'origine et ne gène aucune autre carte.
Conçue et fabriquée par CENTEK, elle a été pensée pour une installation très simple (9 fils à souder) et rapide (30 minutes).
Une notice permet à tous ceux qui savent tenir un fer à souder, une installation sans risque et une Hotline technique reste à votre disposition en cas de doute... ou de problème.
Fournie avec les logiciels CENTscreen et CENTvidel.
Le logiciel CENTscreen permet de travailler dans des résolutions étendues comme, par exemple :
896*672*16/256 à 66Hz
1024*768*16/256 à 99Hz (entrelacé)
1024*768*16/256 à 55Hz (non entrelacé)
640*480*TC à 66Hz (non entrelacé).
CENTscreen intègre un économiseur d'écran compatible ENERGY-STAR et les modes Virtuels qui fonctionnent avec CUBASE Audio ! Imaginez une partition de 4000*2000 dans laquelle vous vous déplacez par scrolling (hard)!
Avec le logiciel CENTvidel, vous pouvez modifier ou créer vos propres modes vidéo avec la plus grande simplicité.

Prix spécial de 600 Frs pour les développeurs !

Pose en 48 heures	200 Frs
Pose immédiate sur RDV	300 Frs
CENTSscreen Le Logiciel de Résolution	190 Frs

COPRO 68882-33 — 300 Frs
Ce modèle supporte la fréquences des CENTurbo

RAM

CENTram 14 nue	340 Frs
La plus célèbre des cartes mémoires Falcon. Passez à 14 Mo avec une SIMM 32 Bits standard.	
CENTram 14 équipée	1140 Frs
CENTram ST nue (notice)	390 Frs
Pour passer votre STF ou MST1/2 à 4 Mo avec une SIMM 32 Bits standard de 4 Mo.	
CENTram ST équipée	590 Frs
STE à 2 Mo (2 SIMMs 1Mo)	400 Frs
STE à 4 Mo (4 SIMMs 1Mo)	800 Frs
TT030 2Mo ST-Ram	600 Frs
CENTram TT 030 nue	690 Frs
Carte 2 SIMMS 32 Bits pour 4 à 64 Mo de TT-Ram	

CENTurbo II — 2290 Frs.

Cette carte réunit tout ce qu'il manque au Falcon !!
Elle reprend toutes les caractéristiques de sa petite soeur avec en plus :
Un nouveau CPU 68030 32 Bits à 75 MHz
Un support COPRO 68882 vous permet de réutiliser votre COPRO 33MHz à 50 MHz et en 32 Bits !
Un support de SIMMs 32 Bits standard vous permet, enfin, d'avoir de la TT-RAM (4, 8 , 16 ou 32 Mo) accédée 20% plus vite que sur un TT !
Superbement dessinée, la CENTurbo II s'intègre DANS LE BOITIER D'ORIGINE en s'enfichant dans le SLOT BUS et ne nécessitant que 14 soudures. Le Slot BUS est reporté pour vos anciennes cartes et étendu en 32 Bits Data, Adresse et signaux du 030 (doc disponible pour les développeurs !)
La CENTurbo II est capable de piloter 2 cartes ISA, en lui insérant un câble adaptateur au bout duquel se trouvent 2 SLOTS ISA. Sur ces slots seront bientôt proposées une carte VIDEO et une carte ETHERNET.
Enfin la CENTurbo II possède un emplacement pour une FLASH EPROM de 64 Ko qui intégrera le BOOT du nouveau système d'exploitation prévu pour les ordinateurs PHENIX 040/060.

CENTurbo II sans ram	2290 Frs
+ 4 Mo	+ 200 Frs
+ 16 Mo	+ 800 Frs
Adaptateur ISA	+ 390 Frs
Fourni avec drivers pour carte VIDEO (type ET4000) et carte ETHERNET (type NE2000).	
Pose en 48 heures	200 Frs
Pose immédiate sur RDV	300 Frs

Prix spécial pour les développeurs !

MODIFICATION AUDIO FALCON

Changement entrée MICRO en entrée LINE	
Suppression du BASS BOOST en sortie	
Pose 4 CINCH	400 Frs

REPARATIONS

de toute la gamme du ST au Falcon.
Pièces détachées. Des années d'expérience !
Testez nous ! Devis GRATUIT

Forfait hors pièces 48H	300 Frs
Forfait IMMEDIAT sur RDV	400 Frs

TOS

TOS 2.6 pour STE/MSTE	190 Frs
BITOS 1.62/2.6 pour STE/MSTE	290 Frs
MODE 2.6	100 Frs
Petit circuit pour utiliser un TOS 2.6 sur STF et MST. Fonction BITOS avec l'ancien TOS en 2 boitiers (notice).	
MODE 2.6 + TOS 2.6	290 Frs

MODE HD

Petit adaptateur pour utiliser un lecteur 1.44 Mo sur STF/E et MST. Avec notice de montage.	190 Frs
Contrôleur AJAX	170 Frs
Lecteur 1.44 (compatible ST)	250 Frs

ous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Publicité non contrac-
lelle

HADES : ca bouge !!!

STARTRACK

La Stratrack est terminée. En principe nous devrions en avoir une pour le Forum des Applications Atari.

Pour les nouveaux arrivants, la Startrack est une carte son pour l'Hades intégrant un logiciel de direct-le-disque. Cette carte est en principe compatible avec tous les Atari muni d'un Bus VME.

Les premiers tests relatés sur Internet (donc pas par nous qui n'en ont pas encore à disposition) ont été effectués avec succès sur un TT, un Medusa T40 et un Hades 60.

Sur ce dernier on obtient :
10 pistes à 48 Khz
12 pistes à 44.1 Khz
16 pistes à 33.1 Khz

Comment fonctionne la Startrack ?

Le logiciel est globalement écrit en GFA. La partie mixage est en assembleur. On imagine donc ce que donnerait le programme intégralement en assembleur bien optimisé. On arriverait vite à un grand nombre de pistes supplémentaires.

Si la carte permet un DSP optionnel (56001-33 ou 56002-40), c'est uniquement pour traiter les effets. En effet le reste des calculs, donc le direct le disque, est, lui, traité par le processeur principal d'ou une puissance en relation avec votre processeur. Il devient évident qu'un Mega Ste ne pourra avoir les mêmes performances qu'un Hades 60. Ceci-dite, la Startrack lui ouvre tout de même des horizons de D2D jusque-là quasi-bouché (Dames ou Adap n'étant disponibles qu'en occasion).

Sur un point de vue "hard", vous avez deux entrées et deux sorties audio cinch sur la face avant et deux entrées et deux sorties XLR pour l'arrière du Tower. Ces interfaces audio/digitales utilisent des convertisseurs :

en entrée : 16 bit sigma delta linear 64 times oversampling.

en sortie : 18 bit sigma delta linear 64 times oversampling.

Les entrées et sorties audio sont à ODb, ce qui prouve bien la destination professionnelle de la Startrack.

La sortie possède un niveau de volume comme sur un lecteur cd et l'entrée un potentiomètre de réglage de gain. Il y a également un décodeur SCMS ainsi que des entrées et sorties SPDIF et AES/EBU.

PORT CARTOUCHE !!!

Ca y est, il y a un port cartouche et même trois en fait. Cette carte permet d'avoir deux cartouches en interne et une en externe. Il serait étonnant tout de même que la combinaison Stratrack plus cette carte pour port cartouche soit compatible avec les logiciels Falcon, dont Cubase Audio, car les fonctions XBIOS du Falcon ne sont pas reportées, mais on peut déjà imaginer faire tourner maintenant Cubase Score, Logic... qui eux tournaient sur Medusa.

Et puis il y a tous les logiciels nécessitant ce port cartouche comme le réseau MIDICOM.

L'arrivée de cette extension est, à n'en pas douter, une grande nouvelle !!!

TEST NEON 3D

La démo de Neon 3D tourne à merveille sur Hades. Il s'agit de la version de démo car je n'ai pas pu tester la version commerciale avec la protection sur le Lan. L'Hades possède un Lan, mais sous forme de prise modem et comme je n'ai pas d'adaptateur (ni de Neon TT non plus d'ailleurs)...

Néanmoins les résultats laissent pantois :

Scène 1 (le titre Neon sur l'eau)
Falcon : 29mn 28s
Medusa 40 : 3mn 8s
Hades 60 : 54s

Scène 2 (le marteau)
Falcon : 59s
Medusa T40 : 6s,3
Hades 60 : 1,8s

Bien sûr, certains vous dirons qu'avec Neon OS2 sur Pentium, on arrive à cent fois la vitesse du Falcon (ici on a, dans quasiment tous les cas, un gain de facteur 33). A vrai dire, si je lance l'Hades 60 et le Falcon en même temps, vous aurez également cette impression que l'Hades va cent fois plus vite, tant la différence de temps de calcul est impressionnante. Il faudrait des chiffres exacts sur Pentium pour pouvoir comparer Neon TT et Neon OS2 et non une simple impression.

Pour ma part je préfère donner ces chiffres exacts, vous laissant avoir l'impression vous-même lorsque vous pourrez assister aux calculs en direct au salon, chez un revendeur Hades ou chez un possesseur d'Hades dans votre entourage.

TEST FLASHAGE

Voici également un test qui en étonnera plus d'un. En effet, St Magazine est flashé chez Scap sur une station Olivetti faisant 300 Mips à l'aide de Calamus Nt. J'ai donc noté les temps de ripage (temps mis à calculer la page pour en faire un fichier prêt à envoyer à la flasheuse) d'une page précise. En voici les résultats et l'explication ensuite :

Rippage d'une page comportant des cadres bitmap, texte et vectoriel.

Station Olivetti (300 MIPS) avec Calamus NT : 12 mn

Medusa T40 (25 mips) avec Calamus SL 95 : 3,5 mn

Hades 60 (100 mips) avec Calamus SL 95 : 1,8 mn

La question que l'on peut se poser est "comment une machine de 25 mips peut-elle dépasser une autre de 300 mips d'un facteur 3.4 ?" et à fortiori une de 100 mips, du double ?

Trois réponses peuvent expliquer cela en même temps.

1) La station Olivetti est sous Windows NT donc bien ralentie.

2) Calamus SL est écrit en assembleur donc nettement plus optimisé que Calamus NT (et Calamus pour Windows 95 d'ailleurs).

3) Les mips ne veulent en fin de compte rien dire. Un ordinateur est formé d'un ensemble d'éléments et non d'un simple processeur.

A PROPOS DE FLASHAGE

On l'a vu plus haut, l'Hades serait l'outil idéal du flasheur calamusien. Hors, jusqu'à présent, on n'arrive à flasher avec ce dernier qu'avec les Lynotypes. Sachant que les flasheurs Calamus français sont équipés en Agfa, comment faire ?

1) Il y a le pilote Postscript Level 2 d'Adequate System (utilisé pour les tests cités plus haut). Celui-ci permet de ripper sur disque dur un fichier PS prêt à être envoyé dans la flasheuse. Là il faut un rip ou un réseau comme Morris. J'ai eu l'occasion pour ma part d'utiliser ce pilote sur Hades et de faire flasher mes documents sur Mac. Le résultat est absolument irréprochable. Pas d'erreur postscript (le module calcule une image bitmap dans la résolution demandée pour pouvoir gérer les transparences au mieux) et un temps de flashage inférieur à une minute pour une quadri A4 en 1800 Dpi.

2) Adequate system vient de se procurer les doc techniques des flasheuses Agfa. Sachant que l'unique problème des Agfa est la gestion spécifique du Scsi, on est en droit d'attendre pour très très prochainement les drivers Calamus pour Hades.

ET APRES

On le voit, l'actualité Hades bouge beaucoup et nous devrions avoir bientôt encore des nouveautés à vous annoncer. Pour le réseau Novel, celui-ci est rentré en développement et devrait être dispos vers Janvier–Février selon Carasys. A part cela la deuxième série d'Hades arrive cette semaine chez Fredi ASCHWANDEN, la rupture de stock n'aura été que de courte durée.

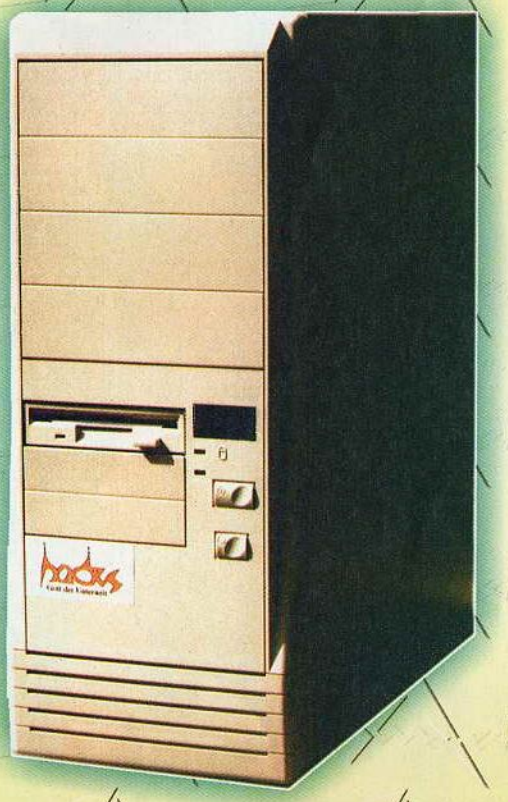
A bientôt pour d'autres tests le mois prochain.

Godefroy de MAUPEOU

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU, VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!

HADES

LE CLONE ATARI QUI BOULEVERSE LES DONNEES DE LA MICRO



THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!

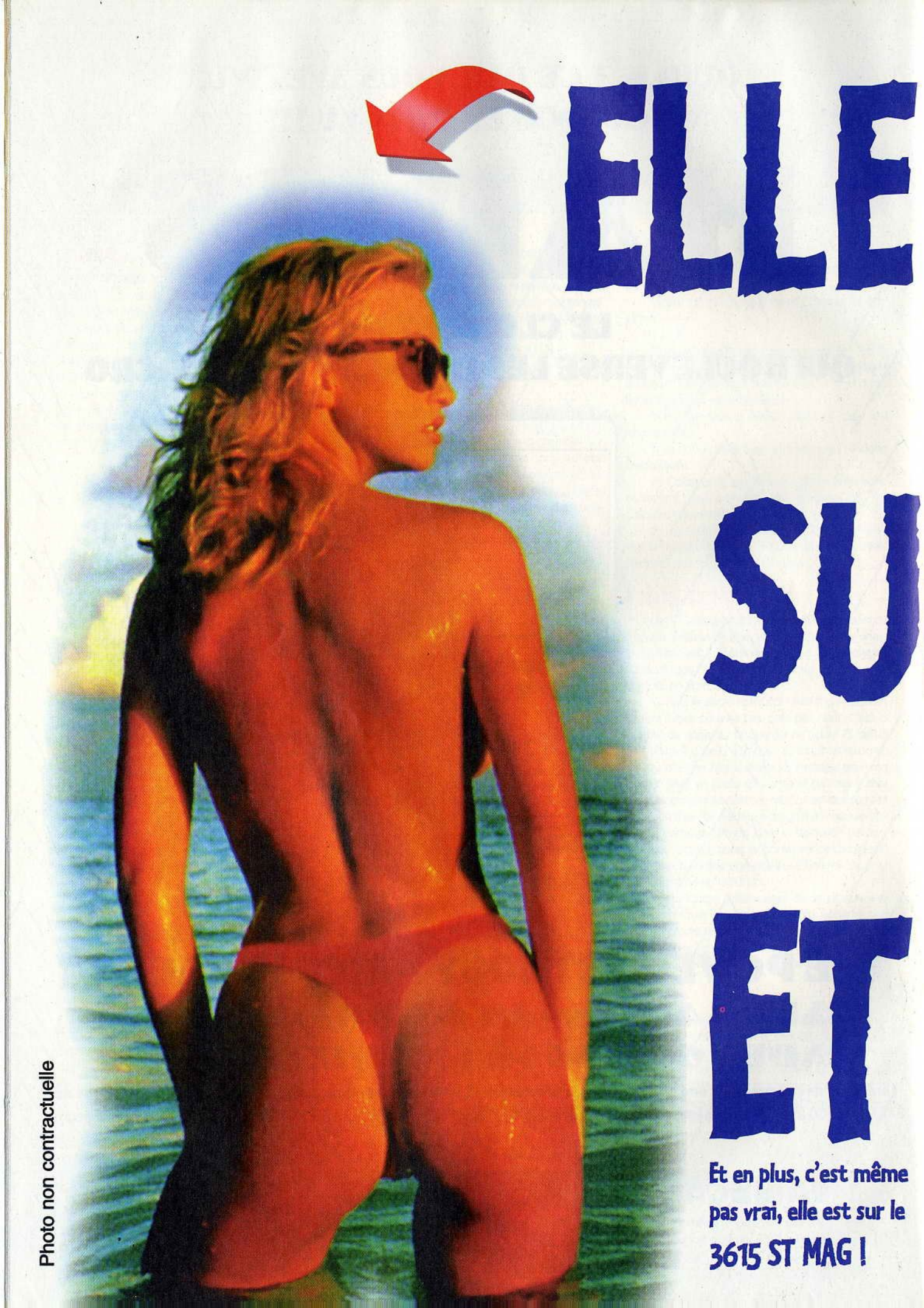
HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F

HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 850 Mo, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 1 Mo, NVDI ET4000. Autres configurations sur mesures.

LA BECANE
96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS – métro Poissonière
tél. 42 80 10 39 – fax 74 80 61 46

17, AVENUE DE PARIS
94800 VILLEJUIF
TEL 46 78 28 14
FAX 46 78 26 63


ELLE
SU
ET
Et en plus, c'est même pas vrai, elle est sur le 3615 ST MAG !
Photo non contractuelle

N'EST PAS
3615
STMAG
ALORS !?
ÇA NE VOUS EMPÊCHE PAS DE VENIR !
Editeur Pressimage (1,29 F TTC/Min)

ATARI : ce qui s'est réellement passé !

Voici un courrier électronique de Don THOMAS, ancien d'Atari Corp. Celui-ci travaille maintenant chez Sony mais sa nostalgie de l'Atari nous permet aujourd'hui d'en savoir un peu plus sur ce qui s'est réellement passé.

Le texte est vu de l'intérieur, cela va de soit, et de l'extérieur je tiens à rappeler que tout le monde est unanime pour dire que le principal problème de la corp est de n'avoir jamais su communiquer. Pour ma part, en deux ans de rédaction de St Magazine, je n'ai reçu qu'un communiqué d'Atari et ce pour la sortie de Tempest 2000 PC. Ce qui se passe de commentaire.

Don THOMAS titre "Avez-vous entendu dire au-revoir ?", mais comment quelqu'un aurait-il pu le faire, puisque la corp elle même n'a pas communiqué sur un quelconque départ.

Ceci-dit, si vous êtes comme moi, vous aurez certainement la rage au coeur à lire ce texte en vous disant que décidément tout était contre nous.

Heureusement, l'histoire atarienne a appris à vivre sans la reconnaissance des médias ni la volonté de d'Atari. Hier J'avais Jean RICHEN, ancien responsable commercial d'Atari France puis Atari Uk, au téléphone. Il était lui-même surpris de la vivacité de notre marché. Le TOS, et maintenant la Jag, ont échappés à leurs créateurs pour assurer leurs propres vies.

Peut-être est-ce finalement là la raison d'un au revoir qui n'a pas finalement lieu d'être.

Godefroy de MAUPEOU

Sillicon Times Report #1241 (11 octobre 1996)
"Avez vous entendu quelqu'un dire au revoir ?"
par Donald A. Thomas Jr. (4 octobre 1996)
traduit par Frédéric Jaume (jaume@massilia.univ-mrs.fr)

C'est étrange d'imaginer qu'une institution, aussi énorme et puissante qu'Atari l'a été, ai définitivement fermé ses portes il y a peu de temps. Le plus étonnant pour moi, c'est que tout ça s'est passé sans la moindre réaction ni du milieu, ni de l'extérieur de l'industrie des jeux vidéo. Je peux comprendre que les joueurs aient vite oublié Pong. Je réalise aussi que des classiques comme Missile Command et Asteroids ne sont pas du style à pousser les consoles 32 et 64bits vers une limite technologique. Je sais très bien tout cela, mais mon coeur ne peut faire face à la vérité : le monde et la compagnie connue sous le nom d'Atari n'ont jamais pu trouver aucune manière amicale de coexister. Le Mardi 30 Juillet 1996, Atari Corp. a récupéré toutes les parts de sa compagnie (ATC), les a fermement empaquetées et offertes à JTS Corp, un fabricant et distributeur de disques durs. Le mercredi suivant, les actions s'échangeaient sous le symbole JTS. En quelques semaines, le personnel restant chez Atari (qui n'avait pas été congédié ou qui n'avait pas démissionné) a déménagé dans les locaux de JTS à San Jose, Californie. Les trois personnes (NDT : oui, les 3 personnes !), furent assignées dans différents secteurs du bâtiment, et tous ce qui reste d'Atari est dans un entrepôt de Santa Clara, plein des produits Jaguar et Lynx invendus.

C'est seulement aussi récemment qu'à la mi-95, que les cadres et le personnel d'Atari recommencèrent à croire que les choses allaient finalement mieux tourner. Wal * Mart (NDT : chaîne de magasins américaine) avait accepté de mettre des Jaguar dans 400 de leurs magasins (Mega-Stores) dans tout le pays. S'appuyant fortement sur cette promesse d'espoir renaissant et des ouvertures que représentent de tels contrats, Atari investit lourdement dans la production des machines et aussi dans les méthodes requises pour satisfaire Wal * Mart. Mais les croyances philosophiques des dirigeants d'Atari, selon lesquelles un bon produit n'a ni besoin de publicité, ni de promotion, ont mené le contrat WalMart dans un cul-de-sac. Avec tout l'argent investi dans la production des consoles, et les coûts de distribution pour les retrouver dans les rayons des magasins, il ne restait plus grand-chose pour saturer quelque marché que ce soit de publicité. Tandis que les parents se ruaient dans les magasins pour acheter des Saturn et des Playstation à leurs enfants, les quelques-uns qui avaient choisi une Jaguar se voyaient sanctionnés la vision d'enfants extrêmement déçus le jour de Noël.

Dans l'espoir de sauver le cas Wal * Mart, un essai désespéré de lancement d'infomercials dans le pays fut activé (NDT : les infomercials sont les pubs qu'on voit à la télé, où on peut commander le produit par téléphone et CB). Les programmes furent produits par des experts de l'infomercial, et étudiés pour permettre à Atari d'offrir des packages différents selon les marchés. En dépit du coût relativement faible de distribution de ces infomercials, leur coût de fabrication et de soutien était très élevé. Les résultats furent décevants. parmi les quelques milliers de personnes qui eurent effectivement commandé, la plupart retournèrent la console après les vacances (NDT : la caractéristique des infomercial est : satisfait ou remboursé). Les gamins voulaient ce qu'ils avaient vu à la télé durant la journée ! Ils voulaient ce qu'avaient leurs amis ! Ils voulaient ce dont la presse ne cessait de parler !

Début 1996, Wal * Mart commence à retourner tous les produits Jaguar invendus. Après avoir reçu une indemnité de publicité , Atari fut forcé d'accepter, le bénéfice net récolté par Atari se résumait à un entrepôt débordant de boîtes abîmées, les prix toujours collés. Incapable de trouver un revendeur acceptant de distribuer des quantités suffisantes

pour ne pas couler, Atari a virtuellement cessé ses opérations, et transmit tout l'argent restant à JTS en échange d'une manière élégante de disparaître discrètement de l'industrie. Maintenant que JTS a absorbé Atari, ils ne savent vraiment pas que faire de la masse de machines qu'Atari espérait vendre. Il est difficile de les liquider. Même à des prix soldés, car les acheteurs attendent un minimum de soutient, ce que JTS n'a aucun moyen d'offrir. Les centaines d'acheteurs qui les appellent chaque semaine après les avoir enfin trouvés, sont accueillis du mieux qu'elle peut par une seule personne. Les demandes concernant les licences pour des classiques d'Atari pour d'autres applications, comme les jeux électroniques de poche, sont traitées par M. John Skruch qui à travaillé chez Atari pendant 13 ans.

En dépits des prétentions de Nintendo, selon lesquelles leur nouvelle console est le premier système 64bits sur le marché, en fait c'est Atari qui a présenté le premier système 64bits, peu avant Noël 93. Etant donné qu'Atari ne pouvait se permettre de lancer la console sur tout le territoire, elle fut présentée sur les marchés de New-York et San Francisco en premier. Même si cette arrivée battait à plate couture celle des systèmes 32-bits, Atari connu un succès modéré, mais se débrouilla pour appâter les développeurs.

Malheureusement, les programmeurs avaient grandement sous-estimé le temps de développement d'un jeu 64-bits. Le passage des 8-bits aux 16-bits avait été plus long que prévu. De plus, Atari n'était déjà plus trop en forme financièrement, mais eut quand même à financer la plupart des jeux en développement. Après le lancement initial, il fallut à Atari environ un an avant qu'une flopée de jeux n'arrive en magasin. Même à l'époque, ayant raté la saison vacancière de 94, la plupart des titres prévus furent ralentis, pour éviter un bâclage des softs.

Les clients n'étaient pas contents, et les revendeurs également consternés. Les quelques pubs qu'Atari publia dans les magazines indiquaient souvent des dates de sortie incorrectes, car celles-ci changeait à peu près tous les jours, alors que certains magazines bouclent leur publication environ 120 jours avant la sortie.

C'est en 1983 que Warner Communications donna à Jack Tramiel la direction d'Atari. A cette époque, Atari était souvent considéré comme un élément clé des foyers, mais peu de ces foyers désiraient dépenser beaucoup d'argent pour de nouvelles consoles, et les systèmes avaient ainsi une durée de vie importante. Personne n'avait besoin d'en acheter de nouveau. Cela, et les dépenses outrageuses de Warner, conduit à des pertes "quotidiennes !" de plus de 2 millions de dollars. Atari était éparpillé quasiment sur toute la Sillicon Valley, avec des employés et du matériel dans 80 buildings différents, sans compter les bureaux à l'étranger et les usines. M. Tramiel ne prit que la branche domestique d'Atari, et força Warner à traiter la division arcade séparément. En quelques années, Jack fit de la boîte une compagnie publique, et présenta une nouvelle ligne, innovatrice, d'ordinateur 16 bits, à des prix abordables, et sortit aussi la console 7 800.

Pour réaliser ces miracles, Jack utilisa sa politique "le business c'est la guerre". Tandis que les gens qui citaient publiquement ses déclarations avaient souvent le sentiment que "politique signifiait être extrêmement agressif sur le marché", la signification avait en fait des liens plus proches de l'expérience de Tramiel en tant que survivant d'un camp de concentration. Des 80 buildings de Sunnyvalle, Santa Clara et Milpitas, presque chacun d'eux fut amputé du passif d'Atari. Les gens, le travail, l'héritage, l'histoire furent désintégrés ou liquidés. Ceux qui restèrent, furent de manière peu sympathique conviés à remplacer les autres, et tandis que la plupart essayait, peu réussissaient vraiment à trouver un bon moyen de faire le travail que 12 personnes faisaient auparavant. Du haut de la montagne, Jack les menait d'une main d'acier.

Le moindre courrier devait être approuvé et signé par un petit groupe de personnes. Les bons de commandes non signés ne sortaient pas, quelle qu'ait été leur importance, ou leur urgence.

Les employés se retrouvèrent à perdre un temps précieux à trouver des manières de faire leur boulot quand même. Beaucoup d'entre eux ont perdu leurs jobs pour avoir contourné les règles, ou pour n'avoir pas trouvé de solutions pour arranger les choses. Aussi horrible que cela puisse paraître, c'était en fait la seule manière de protéger la société Atari et de lui donner une chance de survivre, comme cela le lui a permis, et bien permis.

Jack présenta son ordinateur 16-bits, qui fut accueilli de manière chaleureuse aux USA, mais eu un succès colossal en Europe. Les européens n'étaient pas habitués à la "technologie abordable", et bien que les ordinateurs Atari n'étaient pas compatible IBM, cela ne fut pas un problème, car les gens pouvaient se les offrir. Ce qui faisait marrer Jack, c'était que les ordinateurs étaient vendus en Europe bien plus cher que ce que les américains auraient payé pour un même produit. C'est ainsi, que la plupart des machines fabriquées furent envoyées dans des pays européens, pour réaliser les plus grandes marges. Ce qui fit enrager les fidèles d'Atari aux USA. Tandis qu'il fallait attendre des mois pour que les magasins reçoivent les commandes, les magazines internationaux proposaient des quantités importantes de matériel. Ceux qui le savaient aux USA furent consternés. Les autres ne surent jamais qu'Atari abandonnait lentement les valeurs qui avaient permis la reconnaissance du nom Atari, tandis qu'il devenait de plus en plus facile de l'oublier, d'autres pensant qu'Atari avait déjà déposé le bilan depuis longtemps.

Au niveau technique, les ordinateurs 16bits Atari étaient en avance sur leur temps. Pour moins de 1000 $, les acheteurs pouvaient "apprécier le multimédia" avant même que l'expression ne soit vraiment utilisée. L'environnement de travail à base d'icônes précéda la popularité de Windows bien que les caractéristiques essentielles des 2 systèmes furent assez similaires. Le MIDI était intégré, et eu un succès instantané dans l'industrie de la musique professionnelle. Les tâches étaient activées à la souris, et le système acceptait les périphériques standards tels que les imprimantes, les modems et les disquettes.

Avec tout le génie qui entra en jeu dans la

technologie des machines, très peu par contre était perceptible dans la promotion et la pub autour de la machine. M. Tramiel était le fondateur de Commodore Business Machines. Quand il introduit le PET en 1977, Jack découvrit qu'il n'avait pas besoin d'appeler le moindre magazine. Au contraire, ils venaient tous frapper à sa porte pour avoir la chance de voir la merveille. Des magazines d'information, de science, d'affaire, de reportage. Ils étaient tous là avec leurs micros, leurs appareils-photo, du papier et un stylo à la main. Et ils revenaient souvent : ajout d'un switch, un nouveau programme de 4ko, ou la signature d'un nouveau contrat de distribution, tout cela intéressait la presse.

De nos jours, l'annonce d'un nouveau jeu vidéo pourrait générer de n'importe quel magazine de jeux une demande de communiqué de presse, mais des méthodes beaucoup plus coûteuses doivent être mises en place pour s'assurer une meilleure couverture. Les rédacteurs sont submergés de news techniques. Des démos leur sont envoyées régulièrement. Les fax volent, et les e-mail envahissent leur disque dur. Il en faut beaucoup pour attirer leur attention.

Tandis qu'Atari conservait l'espoir de réussir avec la Jaguar, les gens du service marketing se battaient contre les standards établis dans l'industrie, avec un handicap certain. Les cartouches étant si chères (la Jag était/est au départ un système à base de cartouches), les journalistes étaient priés de les renvoyer avant de pouvoir en recevoir de nouvelles. Les journalistes aiment bien faire des dossiers, des rétrospectives. Et trouver les cartouches qu'ils avaient eues a renvoyer n'était pas aisé. De plus, ils aiment souvent leurs jobs car ils peuvent conserver les trucs dont ils parlent.

Quoi qu'il en soit, les demandes des quelques magazines désirant couvrir les produits Atari furent le plus souvent retournées, à cause d'un manque de cartouches programmables (EPROM), ou bien ils furent découragés par un nombre de barrières trop élevé.

Des pancartes et des posters furent créés, mais la plupart des chaînes de magasins font payer le prix fort aux boites qui veulent en disposer dans leurs rayons. Des campagnes de courrier furent lancées, mais Atari pouvait rarement se permettre de les boucler à temps. Ainsi, les pubs et annonces étaient publiées alors que le produit n'était pas encore disponible. Clairement, l'expérience de Jack, avec le monde aux pieds de sa compagnie, ne pouvait plus s'appliquer. Le monde avait tourné plusieurs fois sous ses pieds, et il ne s'en était même pas aperçu. Les tactiques utilisées pour revendre les ordinateurs Commodore étaient simplement des notions du passé, surannées. Pendant ce temps, Sony lançait la Playstation, avec plus de 500 millions de dollars dans le marketing... Aujourd'hui, la Playstation est mondialement considérée comme la console de nouvelle génération qui réussi le mieux. Sony a acheté le marché. L'Atari de Tramiel n'a jamais appris à faire ça. En fait, ils n'auraient jamais pu se le permettre de toute façon.

Avançant dans les années 90, l'Europe ainsi que le reste du monde découvrit que le compatible IBM devenait de plus en plus puissant et abordable. Les gens ont toujours voulu des ordinateurs à la maison, tout comme au bureau, et des boites comme Dell et Gateway montre bien la tendance du marché a aller vers des ordinateurs personnels du même type que ceux utilisés par les professionnels dans les bureaux. Dans ces conditions, les boîtes comme Commodore, Atari et Next ne pouvaient plus combattre. Tandis que les fidèles groupes d'utilisateurs de chaque machine se sentaient abandonnés par ces compagnies, forcées d'abandonner le marché, l'inévitable arriva. Commodore coula, Next du refondre ses objectifs de marché, et Atari investit ce qui lui restait dans la console Jaguar. Même aujourd'hui Apple a du mal. Aussi bon qu'ils le furent pour se construire une niche, ils se focalisèrent surtout sur l'éducation. Mais quand les gamins grandissent, et trouvent un job, ils veulent des machines pour travailler. IBM a toujours été un standard dans ce domaine.

Quand on examine l'histoire d'Atari, on s'aperçoit vite que beaucoup de gens et d'entreprises du marché actuel en firent partie au fil des années. Chuck E. Cheese Pizza fut créé par le fondateur d'Atari, Mr. Nolan Bushnell. Apple Computer naquit dans un petit garage, des mains d'anciens employés d'Atari. Activision fut crée par des programmeurs de Ace Atari. La liste est longue.

Mais pour des raisons pitoyables, les derniers jours d'Atari arrivèrent, et repartirent sans aucun hommage, pas de fanfare, ni de dignes adieux. Pourquoi ? Où sont partis tous les talents ? Où sont toutes les archives ? Où sont les labos et ce qu'ils ont contenu ? Où sont les jeux non publiés, et où sont les originaux de ceux qui l'ont été ? Pourquoi aucune boite n'a-t-elle essayé de récupérer ce qui reste d'Atari ? Où sont les créanciers ? Que sont devenus les propriétés et immeubles ? Où sont les fichiers de clients, les cartes de garantie, les objets promotionnels, les tracts de meeting, le courrier non traité ?

Qui possède la Boite Postale 61657 (P.O. Box 61657) ? Qui va travailler dans les anciens bureaux d'Atari ? Où les utilisateurs font-ils réparer leurs machines ? Qui publie les nouveaux jeux ? Qui vend encore des produits Atari ? Pourquoi y a-t-il toujours autant de gens qui parlent d'Atari sur internet ?

Je suis un ex-employé d'Atari et fier de l'avoir été. Je suis toujours un fervent d'Atari, et fier de l'être. Pour moi, ce sont des questions qui méritent des réponses, mais qui les posera ? Les meilleures personnes à qui les poser sont celles qui ont une exposition au public. Si vous croyez qu'Atari nous a quitté sans dire au revoir, contactez Dateline à : dateline@nbc.com (NDT : émission américaine).

Si vous le croyez FORT, alors envoyez cet article à 10 de vos amis par e-mail. Et si vous le croyez TRES TRES FORT, écrivez à quelques journaux, ou journaux TV. Une lettre dans vos propres mots serait géniale. Je payerais pour une rétrospective détaillée sur Atari. Pas vous ?

Ne serait-il pas correct d'au moins dire "au revoir" ?

--Don Thomas

75300.1267@compuserve.com

Permission is granted to freely reprint this article in it's entirety provided the author is duly credited.

Note du traducteur :

Don Thomas, après avoir quitté Atari a été rapidement engagé par Sony dans le département développement Playstation. Il a donc hélas bien raison en disant que Sony a acheté le marché, et cela prouve que si beaucoup semblaient croire qu'Atari était mort depuis longtemps, en fait, ils surveillaient de très près ce qui s'y passait. Don Thomas écrit aussi un livre, sur l'histoire des ordinateurs personnels où il donnera à Atari la place que cette compagnie mérite.

Avoir des idées géniales ne suffit plus. Atari nous a émerveillé avec ses machines, puis déçus, et peut être trahi. Nous leur avons fait confiance, nous sommes encore là, mais ont-ils jamais eu envers leurs clients autant d'intérêt que nous en avions pour leurs machines, et autant de respect que nous en portions à leurs créateurs. Mais business is business... Il est cependant clair que la compétence de la plupart des personnes ayant travaillé pour Atari n'est pas à remettre en cause. Mais celle de ceux qui les dirigeaient oui ! Ceux qui sont encore dans le milieu Atari aujourd'hui peuvent être fiers d'avoir en commun quelque chose de magnifique, un esprit. Atari nous à permit de rêver que nous vivions quelque chose de différent. Aujourd'hui nous vivons ce quelque chose de différent, et cet esprit ne pourra simplement pas disparaître. Ce qui réussit aujourd'hui, ce sont les produits. Les clients sont aussi traités comme des produits. Quoi qu'il en soit, pour ceux qui s'interessaient encore au sort d'Atari, rien n'est plus clair que le fait suivant : maintenant, nous sommes Atari. Et c'est à nous de faire réussir les nouvelles créations d'entreprises comme CenteK et Medusa System, qui elles semblent ouvertes et accessibles.

APAK

17 avenue de Paris • 94800 Villejuif
Métro Léo Lagrange • Ouvert: du mardi au samedi de 9h30 à 19h
Tel: (1) 46 78 28 14 • Fax: (1) 46 78 26 63

ATARI FALCON C-LAB MEDUSA-HADES

Centre Technique Agréé C-LAB

APAK assure la garantie Falcon sous licence C-LAB

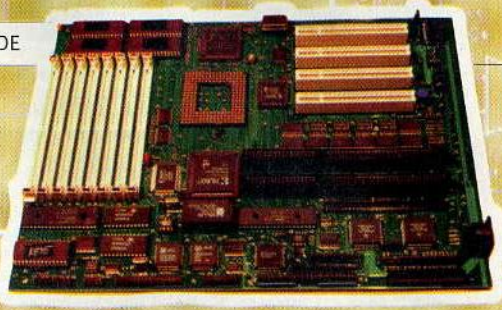
FALCON MK-X : 6.990

Matériel en démonstration

LA STATION FALCON C-LAB, c'est le studio d'enregistrement complet, PLUS la post-prod, en tout-numérique, avec le meilleur rapport qualité/prix du marché!

TOUTE CONFIG SUR DEMANDE

HADES



EXEMPLE DE CONFIGURATION

En tour moyenne :
- 68040 à 64 Mhz
- Mémoire 16 Mo extensible à 1 Go
- Disque dur 1 Go
- Carte graphique ET4000 PCI
- Lecteur 3"1/2, 1,44 Mo
- Clavier PC, Souris Atari
- TOS 3.6 en français
- NVDI

14.490 prix de lancement

Interfaces standard en Entrée/Sortie : IDE, SCSI, Série (jusqu'à 250.000 bauds), parallèle, MIDI, souris, manette, Local Tal lecteurs (DD, HD & ED).

Spécifications générales : 4 ports PCI, 2 ports ISA, 1 port VME. En option: 68040 ou 68060, 120 ou 133 Mhz

TOUR EVOLUTION

Tour moyenne (hauteur 50cm) / Alimentation 200 W / Clavier Mega STE

Tour avec Falcon 4 Mo	**7.680**
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo	9.200
Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo + lecteur de CD-Rom 4x	**9.990**

Toutes configurations possibles, y compris avec graveur de CD-ROM

RACK MELODY

Ce rack est livré avec: **1.990**
Clavier Mega STE
Kit de déport des ports cartouche et MIDI
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo : **7.990**
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo + DD 540 Mo SCSI : **9.980**
Options: Extension mémoire 16 Mo : 1.990 • Intégration SPDIF/MO4/FA8

GRAVEURS DE CD-ROMS livrés avec CD-RECORDER

YAMAHA CDE102 2/4 externe	6.540	(chaque modèle est livré avec son câble SCSI et 1 CD)
YAMAHA CDE100 4/4 externe	8.620	

MONITEUR 14" MULTI-SYNC

Le seul moniteur capable d'afficher TOUTES les résolutions du Falcon (oui, y compris la basse, oui, y compris le SVGA)
Balayage: 15 à 40 KHz en horizontal, 45 à 100 Hz en vertical **3.490**
Fonctionne sur tous modèles de ST, Mega et Falcon, avec commutateur livré
SVGA, RVB, MONOCHROME — SON STÉRÉO

MONITEUR SVGA 14"	1.990
MONITEUR MONO pour ST	1.290
MONITEUR Multiscan 17"	4.390

NOUVEAU

FALCON RACK SYSTEM

Carte C-LAB **13.990**

- Mémoire 4 Mo
- Disque dur SCSI AV 540 Mo interne
- FDI intégré
- Logiciel intégré DATA DAT
- Port cartouche et MIDI sur face arrière
- AUDIO IN/OUT sur Jack 6.35
- M/A et Reset sur face avant
- Clavier Mega STE

Nombreuses options possibles:
Disque dur 1 Go interne (+ 600 F)
Extension mémoire 16 Mo (+ 1.990 F)
Module FA 8
Rack 19" pour extension (CD, DD, etc...)

Stockage

CD-ROM SCSI Externe	1.890
EZ 135	1.290
Jazz 1 Go	4.490
Disque SCSI 540 Mo (ST/Falcon)	1.990

Toutes capacités sur demande

D.A.O.

PLATON 1.45 PRO	990

NOMBREUX UTILITAIRES ET LOGICIELS SUR DEMANDE

Scanners

HANDY 64 niveaux de gris	950
MUSTEK couleur 3P.600	2.490
MUSTEK couleur SP.600	2.890
MUSTEK couleur SP.1200	4.990

Divers

Extensions mémoire STF/STE/Falcon, Interfaces Top-Link, module HD (lecteur disquettes HD), cartes accélératrices (Afterburner, Centurbo II) Nous consulter

Communication

MODEM externe 28.800 bauds	1.690

Musique

CUBASE AUDIO 16	5.900
GUITAR DREAM	790
QUINCY	990
ZERO-X	1.390
THE K..AT	650
SPDIF + DATADAT	2.380

+ tous logiciels et interfaces Sound Pool et Friend Chip

Réparation de toute la gamme de matériel ATARI
STF / STE / MEGA / TT / FALCON ATARI / FALCON C-LAB / SLM 804 et 605
Vente sur place ou par correspondance • Prise de commande par téléphone avec CB • Carte Aurore • Crédit Cétélem

Tous nos prix sont TTC

les nouvelles du front

Ce mois-ci, nous allons faire un petit tour de France recensant les quatre plus gros revendeurs français.

Dans notre pays tricolore les revendeurs restants ne sont pas légion. Seul les plus résistants et les plus motivés ont réussi sur le marché Atari. L'interview des responsables d'APAK, INFONIX, LA BECANE et la TERRE DU MILIEU ont été, comme vous allez le voir, riches en enseignements.

APAK

"...surtout le marché musicien professionel"

APAK est situé à PARIS. Son activité est essentiellement basée sur le marché C-LAB et HADES. Mr Kany responsable d'APAK effectue ses affaires sur le marché professionnel de la musique. Les clients sont parfois des personnes proches des grands noms du showbiz Français. Par exemple, le pianiste de Jacques Martin, Enrico Macias, etc... ont fait appel à l'univers Atari pour leurs besoins musicaux. Mr Kany relate aussi des achats surprenants : "Nous avons traité avec la Martinique et la Guyane et ces acheteurs hors métropole n'ont jamais eu à se plaindre de leur achat". La preuve que le Falcon est une machine facile à utiliser...

INFONIX

"le marché du STE est encore vivant"

Quasiment seul revendeur agréé Atari dans le sud de la France (TOULOUSE), Mr Texier responsable d'INFONIX vends encore beaucoup de ST, STE, etc.. Il en explique la raison : "...son prix très bas (1500 F) intéresse le grand public en manque de jeux à bas prix ainsi que les personnes voulant s'initier à l'informatique..." Avec un service après-vente accompagnant ces STE, il est naturel qu'INFONIX base une partie de ses recettes sur ce marché.

Toutefois, une quinzaine de Falcon peuvent être emportés de chez INFONIX. Pour un magasin qui fait rarement de la publicité c'est pas mal !

LA BECANE

"...on est des professionnels de la PAO..."

"Chez LA BECANE on trouve presque tout !" argumente Robert Ignacio, malgré la vente de PC à coté des Falcons et Hades, car "On ne peut pas tout miser sur l'Atari..." La bonne humeur de ce personnage qui humorise sur son nom, "je ne suis pas corse...", est essentielle pour l'accueil qu'il réserve à ses clients : "On a peu de clients non satisfaits!"

En parlant des revendeurs, je découvre l'existence de beaucoup d'autres magasins : "...il existe beaucoup de revendeurs qui ne font pas que de l'Atari mais qui vendent de l'Atari" explique Mr Ignacio.

Et avec l'aide du marché d'occasion, il y a beaucoup de demande de Falcons : "on aurait vendu cinquante falcons ce mois-ci si on avait pu les trouver en occasion !". C'est la raison pour laquelle des vendeurs de Falcons fleurissent un peu partout malgré la présence des PC et MAC.

Sur le thème du PC et des musiciens, Mr Ignacio en vient à une constatation évidente : Les utilisateurs MAC et PC souffrent très fort en musique "on a même un client qui est revenu vendre son MAC pour un Atari, ...car il n'y a pas la convivialité de ce dernier..."

LA TERRE DU MILIEU

"Nous avons tout misé sur les machines Atari"

Il est un peu surprenant de parler de TDM dans les colonnes même de ce magazine, mais je ne pouvais pas passer à coté d'un revendeur aussi actif pour nos machines.

En ce qui concerne la distribution de la JAGUAR, TDM n'a aucun soutien de la part d'Atari et vous connaissez le sort d'Atari... Ils traitent donc directement avec TELEGAMES.

TDM c'est bien sûr la société qui réalise ST MAGAZINE ainsi qu'un club permettant d'avoir des prix sur les périphériques et logiciels mais c'est aussi un magasin (avec vitrine) vendant environ 3 Falcons et 3 Hades par mois ce qui est fort honnête.

"Nous vendons de tout : logiciels Falcon, logiciels ST, etc..."

Sur le marché du Falcon, Godefroy de Maupeou argumente : "Il doit y avoir plus de 8000 Falcons en France dont 2000 utilisateurs font vraiment vivre le marché..."

La motivation de TDM va même jusqu'au rachat, en cours de négociation, de ST MAGAZINE à PRESSIMAGE : "...nous pourrions ainsi dynamiser ST MAG, relancer les abonnements, et peut-être même le nombre de pages..."

Affaire à suivre !

Conclusion

Lorsque l'on pose la question "Croyez vous à l'avenir du Falcon ?". Une même réponse revient : "Le Falcon est une très bonne machine et c'est pour cela qu'on la vend...". L'argument est implacable, les vendeurs étant bien plaçés pour connaître les besoins et désirs des clients à savoir vous et moi. Même si certains avouent avoir eu des faiblesses :

"...il y a deux ans, je disais que cela durerait pas un an !". Vous et moi utilisateurs de Falcon, nous avons su prouver à tout le monde par notre confiance que le Falcon est une histoire qui marche !

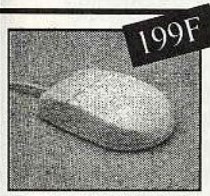
Emmanuel JACCARD

IFA — Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

35 Frs la disquette

Informatique et Communications 11, rue des Ecoles 59680 Colleret Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gèrer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français. .
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMMIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.


199F
Souris ST/TT/FALCON

139F
Joystick Megajet

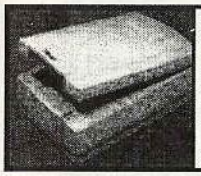
189F
Joystick QJoy IR

99F
Joystick Deltajet

299F
Extension à 1Mo pour STE

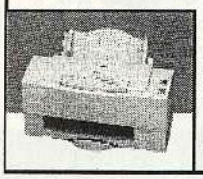
500F
Extension à 2Mo pour STE

999F
Extension à 4Mo pour STE



Scanner A4 coul 600DPI 2890F
Scanner A4 coul 800DPI 3290F
Scanner A4 coul 1200 DPI 4099F

Imprimantes jet d'encre couleur Canon fournies avec modules d'impression pour Atari + Câble //



Canon BJC240 1850F
Canon BJC4200 2350F
Canon BJC620 2990F

Bon de commande à retourner à : IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les produits ci-après :

.....

.....

.....

Nombre de disquettes ..... x 35 Frs ..... = ... Frs
Matériel (joysticks, imprimantes, etc) ..... = ... Frs
Frais de port (voir en bas de page) ..... = ... Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
OChèque OMandat OCarte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../ ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

Frais de port : Disquettes=35Frs - Petit matériel=50Frs - Scanners et imprimantes=150Frs

UTILITAIRES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

SPEEDO GDOS 6

Une nouvelle version de SpeedoGdos sera présentée à l'Atari Messe les 30 Novembre et 1 Décembre 1996. On ne sait pas encore ce qu'elle apporte de plus, mais on ne peut que se réjouir de cette annonce en rêvant à de nouveaux drivers pour les imprimantes sorties cette année.

GdM

pratique

START IT

Les bureaux alternatifs font de plus en plus fureur. En effet ils permettent au TOS d'évoluer et de conjuguer simplicité d'emploi et possibilité accrues. Tous ceux qui sont passé du TOS 1.04 au TOS 3.06 savent de quoi je veux parler. Le TOS 1.4 c'est très bien, mais une fois qu'on a goûté au 3.06, 2.06 ou 4.x.x on ne peut que se dire "comment ai-je pu m'en passer jusqu'à présent ?"

Pour continuer d'évoluer donc, on trouve des bureaux dit "alternatifs" comme Gemini, Ease, Thing, Magicdesk...

Mais voilà, si ces bureaux apportent leur lot de nouveautés, ils sont également de nouveaux bureaux et on ne retrouve pas toujours toutes les fonctions du TOS (couleur de fond de fenêtre, raccourcis claviers différents...) voire parfois l'univers du TOS. Ease et Magicdesk sont plus proches du Mac que de l'Atari par exemple.

C'est sans doute pourquoi on trouve de plus en plus d'utilitaires qui permettent de "booster" le TOS comme l'excellent CentSCREEN (à voir je ne le redirais jamais assez), Atari Environement Manager (sur la disquette de ce mois-ci) ou encore cet étonnant Start It.

QUE FAIT START IT ?

1) Si vous avez l'habitude de changer votre bureau, vous savez comme moi qu'un jour ou l'autre vous vous retrouvez devant un "mémoire insuffisante" lors du lancement d'un programme ou d'une sauvegarde de votre bureau. Cela est dû au fait que lorsque vous effacez une icône pour en mettre une autre à la place, la nouvelle icône se rajoute au fichier Newdesk.Inf ou Desktop.Inf sans effacer l'ancienne. Du coup il arrive un jour où la capacité mémoire réservée à votre ordinateur pour gérer ce fichier arrive à saturation.

Vous aviez alors deux solutions. Vous munir d'un éditeur de texte et retirer "à la souris" les lignes de code en trop du newdesk en faisant attention à ne pas se tromper car ce n'est pas loin de l'hébreu. Installer GemRam et Shbuffer 32 en Auto pour allouer plus de mémoire à la gestion des fichiers de bureaux. Ca marche, mais cela prend un peu plus de mémoire et ce n'est de toute façon pas très propre.

Maintenant vous avez Start It qui va vous nettoyer automatiquement votre Newdesk.inf ou Desktop.inf des lignes inutiles. C'est déjà un point.

2) Vous avez des tonnes de fichiers sur votre partition et vous vous demandez parfois ce qu'ils contiennent. Un double clic dessus et vous pouvez soit voir le contenu, soit l'imprimer. Si le texte est de l'ascii, vous avez de la chance, il sera regardable. S'il ne l'est pas, son contenu ne vous dira pas grand-chose d'autre qu'une suite de caractères de type cyrilliques.

Vous pouvez bien sûr faire ce qu'on appelle "installer une application". C'est-à-dire que vous allez indiquer à votre ordinateur que lorsque vous double-cliquerez sur un fichier avec un suffixe déterminé, ce fichier se chargera dans un programme de votre choix.

Seul hic, vous n'aurez qu'un seul type de suffixe par programme. Si cela marche avec les .LIB et le Redacteur, on est vite restreint avec les images de toutes sortes qui demandent alors autant de programmes qu'il y a de suffixes. C'est bête alors qu'un GemView est capable de quasiment toutes les lire à lui tout seul. C'est là que Start It intervient. Lorsque vous double cliquez sur un fichier, il se charge dans un utilitaire intitulé View It. Avec cet utilitaire vous pouvez vous baladez dans le texte, l'imprimer, rechercher des chaînes de caractères, aller à une ligne précise... ou tout simplement le visualiser s'il s'agit d'une image.

C'est là une installation d'application automatique pour tous types de fichiers non précisés. Mais vous pouvez également vouloir lancer un programme défini sur un ou plusieurs types de suffixes (le précité GemView pour tous les formats d'images par exemple). Et bien Start It vous permet de façon extrêmement rapide d'installer des applications à multi-suffixes.

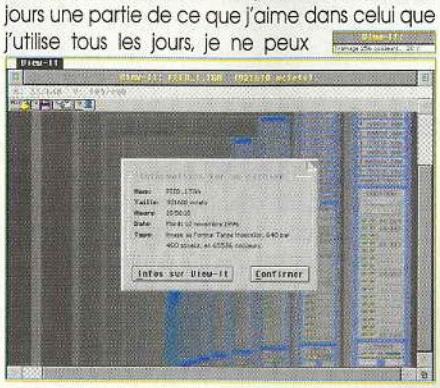
Troisième possibilité, vous utilisez View It rapide à charger, mais parfois vous aimeriez utiliser GemView (ou autre) permettant la retouche de vos images, bien que plus lourd et plus lent au lancement. Il suffit de rentrer le programme désiré dans la boîte de paramétrage dédiée et lorsque vous Shift-double-cliquerez sur un fichier, c'est dans Gemview qu'il se chargera.

3) Lancer un TTP c'est bien, mais la boîte de dialogue est franchement rébarbative. Elle l'est à un point tel que parfois on ne sait plus comment remplir la ligne de paramétrage. Là aussi Start It vous simplifiera la vie en vous rem-

plaçant cette ancienne boîte par une nouvelle plus souple.

START IT ? START IT !

Franchement si vous me posiez la question "cela vaut-il la peine de l'acheter ?", je vous répondrais un "OUI !!!" sans équivoque. Moi qui suis un fana du TOS et pas vraiment emballé par les bureaux alternatifs auxquels il manque toujours une partie de ce que j'aime dans celui que j'utilise tous les jours, je ne peux que vous conseiller, tout comme CentSCREEN, de vous ruer l'acheter chez votre revendeur. Avec ce dernier et Atari Environement Manager, c'est le trio qui booste le TOS tout en lui restant fidèle.

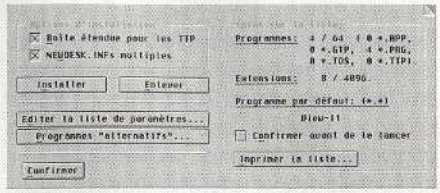


Il marche sur toute la gamme, permet les bureaux multiples et pas mal de petites choses qui s'avèrent vite indispensables. Il est particulièrement bien conçu, ne serait-ce que pour View It et bien rodé. L'interface est également très réussie, notamment sur Falcon.

Start It, c'est un programme qui mérite vraiment la dénomination d'utilitaire et qui roule, qui roule très très bien.

Pourquoi faire du sur-place alors ?

Godefroy de MAUPEOU



START IT

toutes machines, prix 269 F
édité par REBOUX SOFTWARE
99 av. de la Mitre 83000 Toulon – tél 04 94 31 00 98

► booste le TOS, simplicité d'emploi, beauté de l'interface (sur Falcon)

► à moins de 200 F ce serait encore mieux

pratique

CD RECORDER 2

Le nouveau Cd Recorder est arrivé. Pas encore chez Parx pour une histoire de développeur travaillant pour Bernd Lorhum et Soundpool en même temps et n'ayant pas encore adapté la version Lorhum, mais cela ne saurait tarder.

En principe, les différences entre les deux marques ne devraient concerner que l'esthétique de l'interface. Que les acheteurs de Parx se rassurent, ils auront eux aussi une mise à jour.

Cd Recorder se compose maintenant de trois programmes : Cd Copy, Cd Recorder et Cd Recorder Audio.

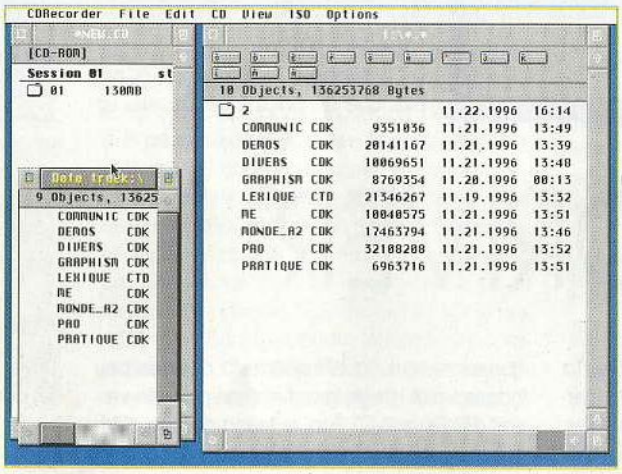
Le premier sert à copier des cds quels qu'ils soient (Atari, Pc, Mac, Akai...) à condition bien sûr que la copie soit autorisée.

Le second est la nouvelle version du programme telle que nous le connaissions auparavant, moins la partie de gravage audio.

Le troisième est dédié au gravage audio.

CD COPY

Le principe de Cd Copy est simple. Il analyse la masse de données du cd à copier et vous propose de la transférer telle quelle, sous forme d'image, sur votre disque dur. Il ne vous restera plus qu'à recopier cette image à l'aide de Cd Recorder pour dupliquer ledit cd. Pour un cd rom classique, vous aurez ainsi un seul fichier. Par contre, s'il s'agit d'un compact disc, Cd Copy vous propose un fichier par titre. Vous ne pouvez pas récupérer les noms des morceaux, mais par contre l'identificateur d'édition est déchiffrable.



Encore dans le cas du cd audio, il est possible de lire celui-ci avant de le copier, histoire de vérifier les bons morceaux. A cet effet vous avez un panneau de commande permettant de lire, stopper, sauter en avant, sauter en arrière et lire en accéléré le cd dans le graveur. Un compteur vous indique les temps de défilement et index de pistes.

Une icône vous permet également, une fois activée, d'avoir une aide en ligne. C'est très simple, très bien fait et ça marche du feu de Dieu !!!

CD RECORDER

Cd Recorder a bien évolué depuis sa dernière version. C'est à peine s'il est reconnaissable. Au lieu de la fenêtre unique, on a droit à trois fenêtre. Une pour chercher les fichiers à graver, une pour la totalité du cd et une pour la session en cours.

La première est surmontée par des icônes représentant chacune de vos partitions. Vous pouvez maintenant sélectionner directement un ou plusieurs fichiers pour les tirer vers la seconde ou la troisième fenêtre. Lorsque vous sélectionnez un dossier, celui-ci est maintenant récursif, c'est-à-dire qu'il apparaîtra sur le cd rom contrairement à l'ancienne version.

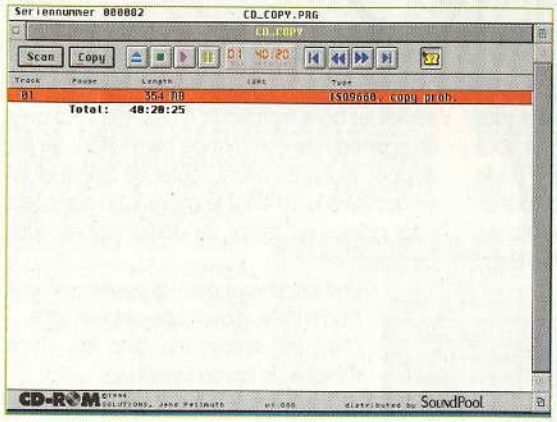
Lorsque vous tirez des fichiers vers la

deuxième fenêtre, afin de les sélectionner pour la gravure, Cd Recorder analyse le cd rom dans le graveur et crée la troisième fenêtre représentant la nouvelle session. S'il y a déjà une session de gravée sur ledit cd rom, vous verrez celle-ci apparaître sous forme de dossier supplémentaire dans la deuxième fenêtre.

C'est déjà pas mal, mais là où vous allez applaudir à deux mains, c'est quand je vous dirais que lorsqu'un nom est impropre au gravage (caractères spéciaux), Cd Recorder vous propose une correction de celui-ci ainsi que la possibilité de le renommer à votre façon. Finis les allez retour incessants entre Cd Recorder et votre partition de stockage des données à graver pour corriger les noms de vos fichiers et je sais de quoi je parle !!!

On peu noter pas mal de petites choses nouvelles comme le fait que Cd Recorder scanne vos ids pour trouver de lui-même la liste des graveurs connectés à votre Atari et, de fait, vous proposer le choix du périphérique.

On appréciera également le fait que lorsque vous vous trouvez sur un fichier audio, une petite note de musique apparaisse devant ce fichier. Vous pouvez donc le graver en tant que fichier audio, mais vous avez peut-être mieux à faire en le gravant directement par Cd Recorder Audio.

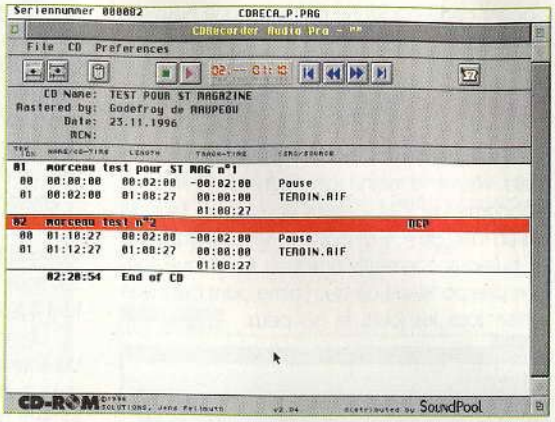


CD RECORDER AUDIO

D'une interface très semblable à celle de Cd Copy, Cd Recorder Audio vous permet de graver votre cd audio de façon beaucoup plus optimisée que Cd Recorder.

Le principe est aussi très simple.

Chargez votre fichier audio à l'aide de l'icône dédiée. Une fenêtre s'affiche vous permettant de donner un nom long à votre fichier, de régler son offset, son IRSC, son temps de pause avant démarrage, d'interdire sa copie, de rajouter une pre emphase et de l'écouter afin de voir s'il s'agit bien du morceau voulu. Cliquez sur OK et votre morceau apparaît avec toutes les infos le concernant dans la fenêtre du cd. Vous trouvez également les infos de durée du morceau et du cd afin de pouvoir imprimer la précieuse Cue List. Répétez l'opération avec tous vos morceaux de même façon. Si un des morceaux que vous chargé est déjà dans la liste à graver, Cd Recorder Audio vous le signale afin d'éviter les répétitions.



De la même façon que dans Cd Copy, vous pouvez écouter le cd avant de le graver y compris à 44.1Khz avec une horloge externe, ce qui peut s'avérer très précieux pour tester les blancs entre les morceaux par exemple.

Vous pouvez également nommer votre cd avec les infos d'édition classiques qui apparaîtront alors en haut de la fenêtre des titres à graver.

Enfin vous pouvez imprimer la Cue List, ce qui vous évitera bien des calculs lors du maquettage de la jaquette de votre cd.

TRILOGIE FATALE

Le package CD RECORDER a pris plus que du poids, il est devenu un outil fabuleux pour le musicien, le réalisateur de cd rom mais aussi l'utilisateur en mal de back up économique car c'est le seul système qui allie la vitesse, la fiabilité et un coût drastiquement bas (moins de 1 F le méga ! ! !. Bien sûr on ne peut pas encore l'effacer pour réécrire dessus, mais avec le multissesion on arrive déjà à écrire le cd en plusieurs fois.

Et puis rappelez-vous : un graveur Cd, cela fait aussi office de lecteur de cd rom...

Alors on craque ???

Godefroy de MAUPEOU

CD RECORDER 2

TT, FALCON, HADES, MEDUSA, EAGLE
prix : 1790 F
édité par Soundpool

► un bond en avant, idéal pour gravage audio, correction des noms dans le logiciel, Cd Copy

► là je vois plus quoi dire

HD DRIVER

Alors que nous commencions à tirer la langue pour arriver à faire reconnaître certains périphériques par nos machines, PARX lance HD Driver sur le marché Français, Artefact salvateur de nos disques SCSI-2...

La Petite Histoire

HD Driver, de l'auteur Allemand Uwe Seimet a débuté sur la scène Française Atari en tant que shareware. Sa diffusion resta quelque peu inaperçue et lors de la sortie d'une nouvelle version (HD Driver 6.0), Parx se lança dans sa distribution.

En fait, lorsque vous achetez HD Driver, vous achetez directement la version enregistrée avec manuel. Enfin une diffusion correcte pour un soft qui le mérite bien. A savoir que le logiciel est en Anglais car l'auteur ne veut pas qu'il soit traduit et le manuel intégralement en Français. HD Driver est livré avec un certain nombre d'utilitaires comme :

programmes livrés avec
Cache On & Cache Off : cache disque (auto)
Id check : tester les disques connectés (comme Id Test de Scsi Tool mais en beaucoup plus rapide)
Newmedia : "monter" un disque non reconnu
Caf Fix Tos : patch Cubase Audio pour les dis-

ques trop lents
Hdr Conf : programme et cpx de configuration de disque dur (protection en écriture, parquage...)
Autopark : accessoire de parquage de têtes de disque dur.

Contributions (sharewares)
Big Dos : pour lire les partitions PC
Icd Ahdi : convertisseur partitionage Icd en Ahdi
T Cache : utilitaire disque pour TT et Falcon
Tc Cpx : cpx de configuration pour T Cache
Xhdi Tool : ???

démos
Outside : mémoire virtuelle Atari à base pour 68030
Diskus : docteur de disque dur

Un outil indispensable

Et puis il y a bien sûr le programme principal Hd Driver pour formater, partitionner, configurer vos disques durs, installer un boot, vérifier les secteurs... Bref l'indispensable panoplie de fonctions pour gérer au mieux vos disques durs..

A noter d'ailleurs que Hd Driver possède le paramétrage de l'arbitration scsi indispensable à l'installation d'un graveur cd par exemple. Vous pouvez également indiquer le mode de démarrage de votre boot (TOS, Linux, Magic, Net Bsd, TT Svr 4 ou sans). Il remplace donc une partie des fonctions de Bootconf.

On notera également la reconnaissance du Zip, précieux outil à l'époque où Syquest va très très mal, avec la possibilité de lui donner un mot de passe. Ceci peut s'avérer très utile car le Zip est le type même de support que l'on envoie par la poste à un correspondant. Pour peu que ce support contienne des données personnelles, on imagine les dégâts si le Zip en question venait à se perdre en route, ce qui n'est malheureusement pas de la science-fiction de nos jours. Sans la connaissance de ce mot de passe, la seule façon d'utiliser votre cartouche sera de la reformater...

Un dernier avantage de taille, la possibilité de reconstruire votre Fat lorsque celle-ci est endommagée tout comme sur Icd (et non sur Scsi Tool).

Voilà pour l'essentiel. Pour le reste des fonctions, au risque de me répéter, je vous livre la liste donnée par l'éditeur car celle-ci résume très bien la puissance d'Hd Driver :

– Driver pour disques durs Atari SH/Megafile, SCSI et IDE/EIDE – Fonctionne avec tous types de disques dur et supports amovibles (MOD, SyQuest, Lecteurs Optiques, Iomega ZIP, JAZ...) – Les médiums avec plus de 512 octets par secteur sont supportés. (Sur ST un adaptateur compatible ICD est nécessaire pour exploiter cette fonctionnalité) – Formatage des disques dur SCSI et Atari SH/Megafile – Supporte les médiums formatés pour DOS, également avec des partitions de plus de 32 Mos – Protection en écriture des données de chaque partition, ainsi que les secteurs de boot et root – Reconstruction des données de chaque partition dans le cas où le secteur de root a été endommagé – Compatible XHDI, supporte tous les appels XHDI 1.25 – Les cartouches ZIP peuvent être protégées en lecture ou en écriture par un mot de passe – Identification SCSI et arbitration du bus sur TT030 et Falcon 030, ce qui permet de faire fonctionner la grande majorité des nouveaux médiums SCSI (Quantum Fireball, etc.) – Contrôle de la parité SCSI sur TT030 et Falcon 030, ce qui donne un maximum de sécurité aux données – Vous pouvez choisir la partition de boot en pressant une simple touche ou en définissant l'ID SCSI de votre ordinateur pour le partage de médium SCSI par plusieurs machines – Boot accéléré car vous pouvez configurer les périphériques à tester – Supporte l'utilisation de deux disques IDE ou EIDE (maître et esclave) de n'importe quelle capacité – L'option "Fast ASCI" donne accès à des vitesses de transfert maximales avec la majorité des disques SCSI connectés sur le bus ACSI – Support spécial des adaptateurs compatibles ICD. Ce qui permet de gérer des disques dur d'une taille supérieure à 1Go sur le bus ASCI sans aucune limitation – Des paramètres importants des disques SCSI-2 peuvent être configurés, comme par exemple les données de cache internes – Avec le système d'exploitation MagiC vous pouvez gérer jusqu'à 23 partitions – Avec BigDOS, vous pouvez gérer jusqu'à 29 partitions – Avec MagiC il n'y a pas de blocages durant les transferts DMA – 100% compatible avec Cubase Audio.

A la lecture des fonctions, on se rend compte combien ce driver est vital si l'on veut utiliser un périphérique de nouvelle génération. Certes il y a également le nouveau Scsi Tool, mais ce dernier est plus cher et de plus quasiment introuvable chez nous.

Et puis là, on a droit à une doc complète en français.

Les Tests

HD Driver s'utilise comme tout driver de disque dur, vous détectez (IDCHECK), vous formatez/partitionnez (HD UTIL), vous installez et c'est terminé. Avec certains périphériques (très rare), vous devrez toucher aux paramètres ; mais dans l'ensemble, si vous n'avez pas à formater, les opérations prennent 2 minutes.

Bien sûr, nous n'avons pas pu tout tester, n'ayant pas la panoplie complète des périphériques supportés. Cependant c'est avec un grand plaisir que j'ai pu constater que les Disques Fireball, BigFoot, Iomega ZIP, Graveurs CD... sont enfin gérés de manière correcte. Quel plaisir d'utiliser un disque dur Fast IDE (ou Enhanced IDE) sur Hades à plus de 4Mo/sec ! De plus, HD Driver est livré avec plusieurs utilitaires qui vous permettront de venir à bout des disques les plus capricieux.

En fait le seul regret réside dans le fait qu'Hd Driver, s'appuyant sur le fait qu'un disque Ide est formaté d'usine, ne formate pas ces derniers. En principe il est vrai qu'il suffit de le partitionner et cela marche. Cependant dans certains cas il faut quand même reformater ce disque dur et là ce n'est pas possible avec Hd Driver.

C'est sans doute le seul point où, Hd Driver ne remplacera pas Scsi Tool, Hdx ou Icd, mais franchement pour tout le reste et pour 200 F il est un élément absolument incontournable pour votre logithèque.

Tristan COLLET

HD DRIVER
toutes machines – 200 F
édité par Parx, 9 rue du Pin Doré
53000 Laval – tél 02 43 56 92 76

► la quasi-totalité des périphériques est gérée, simplicité d'emploi, le prix.
► pas de formatage IDE

graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

des nouvelles d'Apex

Apex 3 arrive sous le nom d'Apex Alpha. On sait déjà qu'il compte avoir les caractéristiques suivantes : travail en 24 bit, résolutions 16 bits étendues, opérations temps réel extrêmement rapides, zoom temps réel pour tous les niveaux de détails, anti-aliasing, temps réel pour les opérations de blocs, masque 8 bits, outils de masquage en temps réel, alpha variable sur masque et dégradé, masque analogique chroma key, utilisation de beaucoup de filtres à la brosse, support complet d'Exposé, copie rapide de page pour backup et édition...

De plus un module optionnel intitulé Apex Audio devrait comporter les fonctions suivantes : échantillonage 24 bits avec FDI, échantillonage de haute qualité audio, resampling temps réel pour enregistrement et lecture, direct le disque, filtres passe haut et passe bas, générateur d'ondes, opérations temps réel...

Bref le Falcon dans toute sa splendeur et tout au DSP. Merci qui ? Non pas Atari, mais Jean Pierre SCULATI qui m'a faxé la copie des pages web de Black Scorpion.

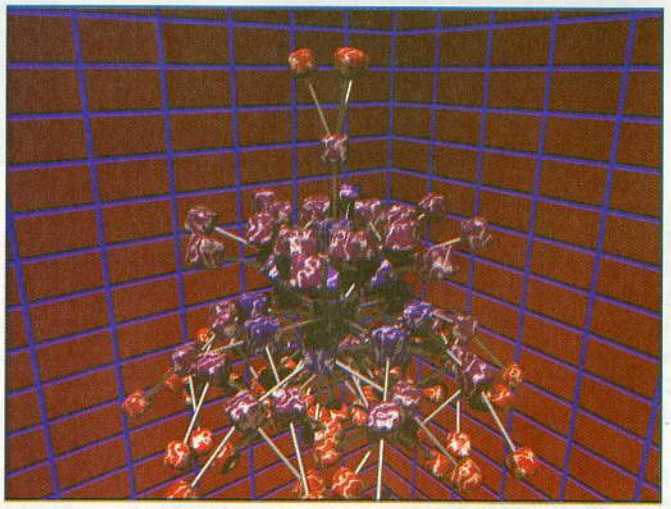
GdM

Superellipsoïdes et récursivité

Il y a tellement de nouveautés dans POV 3 que l'on n'a que l'embarras du choix ! Ce mois-ci je vous propose d'étudier une nouvelle primitive d'objet 3D appelée superellipsoïdes dans un script utilisant les possibilités de récursivité offertes par POV 3 grâce, notamment, aux structures conditionnelles incluses dans le langage. On verra au passage l'utilisation d'un motif de textures, d'une fonction de rotation d'un vecteur et quelques autres gentillesses de ce style..

L'image du mois

Le script que je vous propose d'examiner représente une explosion de petits cubes de couleur aux bords plus ou moins arrondis. L'aspect chaotique de la position des divers cubes n'est qu'une apparence : j'ai utilisé le principe des arbres fractals (L systems) pour placer chaque cube dans l'espace. Je suis parti des règles de génération d'un arbre produit au départ par mon programme ARBRES.PRG (voir numéros précédents).



Les Superellipsoïdes

Ces curieux objets sont définis comme suit :

superellipsoid { a, b ../..
}

Les deux valeurs ont et b sont des valeurs SUPERIEURES a O. Elles représentent la valeur d'arrondi appliquée dans le sens des x et celle appliquée dans le sens des y. Une valeur égale à zéro ou des valeurs trop petites provoquent d'étranges résultats : à éviter donc.

par exemple :

a = 0.1 et b = 0.1 donne un cube
a = 1.0 et b = 0.1 donne un cylindre dont le centre est l'axe des y
a = 0.1 et b = 1.0 donne une forme curieuse à quatre côtés a = 1.0 et b = 1.0 donne .. une sphère !

Dans notre script chaque nouveau segment de l'arbre sera matérialisé par un superellipsoide dont la définition est donnée par le fichier GEN_SEG.INC.

```
// Segment de l'arbre matérialisé par un cylindre au bout // duquel on fixe un cube

// met à jour pos courante
#declare pos = pos + vrotate(vect,rot)
#declare coul = ell*1.5 // la couleur de l'objet sera fonction de son arrondi

 superellipsoid
 {
   <ell, ell>  // valeurs d'arrondi (> 0)      scale ech // diminution
   rotate rot        // orientation
   translate pos       // translation
  ../..
        }

cylinder { pos, pos-vrotate(vect,rot), 0.1
    texture { Chrome_Texture
    }
}

#declare  ell = ell * 1.8    // augmentation de l'arrondi #declare  vect = vect * 0.98 // diminution de la distance entre les ellipsoïdes
#declare  ech = ech*0.9      // diminution de la taille des ellipsoïdes
```

On voit déjà comment les différentes positions des cubes sont créées de proche en proche : le vecteur " pos " représente la position du cube précédent. On calcule la prochaine valeur en ajoutant simplement le vecteur " vect " dont l'orientation a auparavant été calculée.

Que signifie " #declare pos = pos + vrotate(vect,rot)" ? tout simplement que l'on fait subir au vecteur " vect " une rotation représentée par le vecteur " rot " et que le résultat est affecté au vecteur " vect ". vrotate(v1,v2) est une fonction de calcul sur des vecteurs. Elle permet

d'appliquer au vecteur v1 une rotation égale à v2 et elle retourne le vecteur résultat. La rotation se fait par rapport à l'origine des axes. Pour opérer une rotation autour d'un point quelconque une autre fonction est disponible " vaxis_rotate(v1,v2,a) ".

Génération automatique de l'arbre des cubes

La génération de l'arbre est contenue dan sle fichier " GEN_ARBR.INC ". Au moment de l'appel de ce fichier les variables " level, règle, vect, pos " sont initialisées. La variable " level " contient le nombre maximum d'appels récursifs de " gen_arbr.inc " par lui-même. A chaque appel cette variable est décrémentée. Lorsque celle-ci a pris la valeur O, la récursivité est stoppée et on force la génération d'un cube.

On utilise pour cela les nouvelles structures conditionnelles de POV 3 :

```
#if (level <= 0)
  #include "gen_seg.inc"
#else
      ../..
#end
```

Dans le cas ou " level " est supérieure à zéro (après le " #else "), on exécute un des quatre corps de programme selon la valeur de la variable " regle " (O,1,2 ou 3). On a recours à la structure conditionnelle " switch " bien connue des programmeurs en C.

```
#switch (regle)
 #case (0) ../.. #break
 #case (1) ../.. #break
 ../..
 #else
      #error " La variable regle doit être comprise
entre 0 et 3 ! "
#end
```

Si la variable " regle " est par exemple égale à 1 c'est le bout de script compris entre le " #case 1 " et le " #break " qui est exécuté. Dans la variable regle contiendrait une valeur non prévue c'est ce qui suit le " #else " qui est exécuté. En l'occurrence c'est la directive #error qui permet d'afficher à l'écran un message d'erreur avant de stopper POV. La directive #debug affiche elle aussi un message mais n'arrête pas les calculs.

Un détail important : l'expression qui suit un " #case " doit être entre parenthèses.

Observons le script qui est exécuté lorsque " regle " est égale à 3 :

```
#declare rot = rot + (45*x)
#include "gen_seg.inc"
#declare regle = 2
#include "gen_arbr.inc"
```

On voit dans les lignes qui suivent un exemple d'appel récursif de "GEN_ARBR.INC " par lui-même. Dans le cas d'une nouvelle branche c'est le fichier " gen_bran.inc " qui est appelé. Celui-ci appelle "lev_push.inc " et " lev_pop.inc " afin de sauver puis de restaurer le contenu des différentes variables de l'arbre. Ainsi, après la création d'une nouvelle branche la branche courante pourra éventuellement poursuivre sa progression sans problème.

Dans le script on peut aussi voir la structure suivante :

```
    #declare compt = 0
    #while (compt < 8)
../..
    #declare compt = compt + 1
    #end
```

Ceci est une structure itérative utilisée ici en boucle de comptage (de O à 7 inclus).

Voilà ! c'est tout pour cette fois !

Philippe Lafargue
lafargue@pratique.frmprise

le lexique de la 3D (suite)

Cubic spline

Courbe lissée passant par une suite de points fournie par l'utilisateur. Par extrusion ou par révolution cette courbe pourra servir à créer des volumes complexes (lathe, sor, prism).

Dents (POV)

Ce motif (pattern) a été créé à l'origine pour être utilisé dans la partie " normal " d'une texture. Il permet de simuler l'aspect martelé d'une surface métallique.

Difference

Opération logique CSG gardant l'intersection entre un premier objet et la négation d'un second.

Diffuse

Ce mot-clé suivi d'une valeur comprise entre O.O et 1.O permet de controler le taux de lumière réfléchie par une surface. La valeur par défaut est O.6 : ce qui signifie que 6O % seulement de la lumière au maximum sera restitué par la surface éclairée. Pour obtenir des couleurs plus éclatantes on peut augmenter cette valeur.

Disc

Objet fini sans épaisseur. POV définit un disque par son centre, le vecteur perpendiculaire en son centre, son rayon et le rayon du trou central (facultatif).

Finish

Sous ensemble des caractéristiques d'une texture régissant l'interaction d'une surface avec la lumière (réflexion, réfraction, types de reflets etc..).

Focal Blur

Simulation du flou produit par un objectif en avant et en arrière de son point focal (Focal point).

Fog

Cet effet permet de simuler le brouillard. POV 3 permet de gérer des nappes de brume (ground fog) que l'on peut superposer. On peut appliquer un certain taux de turbulence à ce brouillard.

DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

LINUX et AFTERBURNER

Linux dans les versions 1.2.13pl10 et 2.0.1x fonctionnent sur l'AfterBurner, mais il reste deux gros problèmes : le noyau ne peut pas être chargé en FastRam (ne vous inquiétez pas trop, elle est reconnue et utilisée ensuite par Linux) et le noyau n'arrive pas à rebooter la carte.

Voyons maintenant ce qu'il faut pour arriver à booter Linux :

– 0, 4 ou 16 Mo de FastRam dans le slot SIMM du haut, sinon elle ne sera pas reconnue correctement (cela changera lorsque le bootstrap aura le test de détection de la mémoire propre à l'AfterBurner, ce qui ne saurait tarder).

– le programme de boot NE doit PAS être exécuté en FastRam ou lire le noyau en FastRam. Pour cela, vous devez enlever les bits 'Load to FastRam' et 'Malloc from FastRam' du header du programme de boot (avec le CPX File/Info par exemple).

– et enfin, vous devez forcer la lecture du noyau en ST-RAM. Pour cela utilisez l'option –s dans la ligne de commande du programme de boot.

Une fois ces précautions prises, Linux fonctionne très bien et surtout très vite par rapport à un Falcon normal : pas de problèmes avec les communications sérles (plus de serial overrun), les disques durs IDE sont plus rapides, X-Windows est plus qu'utilisable (plus de keyboard overrun), et que dire des compilations si ce n'est que maintenant, la compilation du noyau est (presque) agréable.

En résumé, si vous voulez avoir un système agréable à utiliser en mode graphique et en développement et que votre budget ne vous permet pas d'acheter un Medusa, n'hésitez pas, l'AfterBurner est là.

LINUX 68k (4) : installation (fin)

Ce mois-ci, vous avez le droit comme d'habitude à un petit encadré avec les nouveautés et on va essayer de finir l'installation de base de Linux/68k. Toutes les modifications suivantes sont à faire sous l'utilisateur root bien sur.

Mise à l'heure

La mise à l'heure sous Linux/68k est intelligente, dans le sens où une fois choisi son fuseau horaire et son pays, le passage aux heures d'hiver et d'été est automatique, pas mal non ? Il est vrai que maintenant ce ne sera peut-être plus d'actualité...

Notre fuseau horaire est MET et MET DST pour l'heure d'été.

Pour configurer l'heure, il existe deux solutions :

– une solution globale qui sera prise en compte pour tous les utilisateurs (cette notion sera développée dans le paragraphe suivant),

– une solution par utilisateur.

Solution Globale

Comme dans Linux/68k, tout est fichier, la configuration va se faire à travers de deux fichiers.

Pour cela, il existe un package nommé zoneinfo qui contient tous les fichiers pour tous les pays. Ces fichiers sont des fichiers binaires qui indiquent les règles de calcul de l'heure. Ils se trouvent dans le répertoire /usr/lib/zoneinfo.

Comme la France se trouve en zone MET, il suffit de copier le fichier MET en un fichier localtime et ensuite de faire un lien symbolique de ce fichier en posixrules.

Voici les commandes à exécuter :

```
cd /usr/lib/zoneinfo
cp MET localtime
ln –sf localtime posixrules
```

Solution par utilisateur

Cette solution peut être utile pour modifier temporairement l'heure du système sans affecter tous les autres programmes.

Pour ce faire, il suffit de déclarer une variable d'environnement se nommant TZ et de l'initialiser à la valeur que l'on veut. Dans notre cas, ce sera MET ou MET-DST.

Le Swap

Linux/68k permet de gérer de la mémoire virtuelle. Ce type de mémoire permet d'étendre la mémoire vive de votre système avec une partie de votre disque dur. Ce procédé est plus que pratique, le seul reproche est la lenteur engendrée dûe à l'utilisation du disque dur.

La création de swap est obligatoire pour les machines avec peu de mémoire, comme le sont les Falcons de base avec 4Mo de RAM.

Linux/68k permet de gérer deux sortes de swap : un swap à partir d'un ou plusieurs fichiers, ou une partition de swap, comme je vous l'avais indiqué dans le deuxième article au moment de créer vos partitions.

La taille de ce swap dépend de la mémoire vive de votre machine. Généralement, on crée un swap équivalent à deux fois la taille de la mémoire vive.

Le fichier de Swap

Cette méthode permet de ne pas monopoliser une partition pour le swap, mais à l'inconvénient de ne pas être la plus rapide (toute médaille a un revers).

Pour créer le fichier, il faut créer un fichier vide (enfin presque) de la taille que vous voulez pour votre zone de swap, pour ce faire, il faut utiliser la commande suivante :

dd if=/dev/zero of=/etc/swapfile bs=1024 count=8192 avec bs égale à la taille du bloc, count égale à la taille en kilo-octets de votre zone de swap (ici, 8 Mo), of représentant le nom du fichier de swap.

Il faut ensuite initialiser ce fichier comme zone de swap :

```
mkswap /etc/swapfile 8192
```

Pour que Linux/68k sache où se trouve le fichier de swap, il faut modifier le fichier /etc/fstab.

Il faut lui rajouter la ligne suivante :

```
/etc/swapfile /etc swap defaults O O
```

Pour prendre en compte ce swap, utilisez la commande : swapon –a ou rebootez car cette commande est incluse dans un des fichiers de démarrage.

Partition de Swap

La partition de swap est la solution la plus efficace sous Linux/68k.

Pour initialiser la partition, il suffit d'utiliser la commande mkswap comme pour le fichier, car les partitions sont vues comme des fichiers sous Linux/68k.

Par exemple, pour la 3eme partition du premier disque SCSI et pour une taille de 8Mo, il faut utiliser la commande :

mkswap /dev/sda3 8192

ATTENTION : ne mettez pas une taille supérieure à la taille de votre partition sinon Linux/68k ira écrire sur la partition suivante, et là, les dégâts seront irrécupérables si vous avez des données sur cette partition. Vous pouvez par contre mettre une taille plus petite sans problème.

Comme dans le cas du fichier, il faut dire à Linux/68k où se trouve cette partition de swap. Il faut donc rajouter la ligne suivante au fichier /etc/fstab :

/dev/sda3 swap swap defaults O O

Les Utilisateurs et les Groupes

Sous Linux/68k, il est fortement recommandé de travailler sous un utilisateur normal, car le travail sous root peut-être dangereux car il a le droit d'effacer n'importe quel fichier du système.

Pour ajouter un utilisateur, le fichier mis en jeu s'appelle /etc/passwd. Il suffit d'ajouter une ligne du type :

david::5OO:1OO:David Cure:/users/david:/bin/bash

avec dans la 1ère colonne : le nom de login, dans la 2ème colonne : le mot de passe crypté, cela veut dire, que même le super-utilisateur (root) ne pourra pas le lire, ce n'est pas vous qui aller le saisir directement ici, dans la 3ème colonne : le numéro de l'utilisateur, vous pouvez mettre ce que vous voulez.

Dans la 4ème colonne : le numéro du groupe auquel appartient l'utilisateur.

Dans la 5ème colonne : le nom complet.

Dans la 6ème colonne : le répertoire d'accueil (home directory).

Dans la 7ème colonne : le programme à exécuter lors du login, en général, un shell.

Il faut ensuite ajouter le groupe de l'utilisateur (s'il n'existe pas) dans le fichier /etc/group. Pour cela, il faut ajouter une ligne du type :

users::1OO:david

Avec dans la 1ère colonne : nom du groupe, dans la 2ème colonne : mot de passe, ne contient rien en général.

Dans la 3ème colonne : numéro du groupe,

Dans la 4ème colonne : personnes faisant parties du groupe.

Il suffit ensuite de lancer la commande 'passwd david' pour changer le mot de passe et de créer le répertoire d'accueil de l'utilisateur et de modifier les droits avec les commandes suivantes (nous verrons en détail la notion de droit le mois prochain) :

mkdir /users/david
chown david /users/david
chgrp users /users/david

Pour information, il existe aussi un autre mode de gestion des mots de passe disponible sous Linux/68k qui s'appelle 'shadow password'. Il apporte une sécurité accrue car dans la version normale, le fichier /etc/passwd est lisible par tous les utilisateurs. Dans ce nouveau mode, un fichier supplémentaire rentre en jeu (/etc/shadow), lisible uniquement par root et c'est lui qui contient les mots de passe pour chaque utilisateur.

Les nouveautés

Un nouveau noyau qualifié de stable est enfin disponible : c'est la version 2.O.22. Il remplace le dernier noyau en date qui était le 1.2.13pl1O. Toutes les personnes qui utilisent encore cette version peuvent donc faire la mise à jour en toute tranquillité, en prenant garde tout de même à faire évoluer un certain nombre de fichiers (notamment les librairies, le programme init et le programme ppp) décrits dans le fichier Changes.txt présents dans le répertoire Documentations disponible avec le source du noyau.

Malgré son qualificatif, ce noyau n'est peut-être pas le dernier de la série 2.O puisque la version Intel en est à 2.O.24, et ces deux versions supplémentaires ne corrigent pas seulement des bugs pour cette version, mais des choses partagées par toutes les architectures.

Parallèlement avec cette version, une version dite de développement est aussi disponible pour notre architecture : la version 2.1.5. Cette version étant la première de la série 2.1, il est fortement recommandé de ne pas l'utiliser pour des choses qui doivent tourner 24H/24H comme un BBS par exemple.

Les distributions

Un petit rappel : une distribution est un ensemble de packages permettant d'installer et de configurer Linux facilement.

La distribution Debian n'en finit pas de se faire attendre, mais sa sortie est de plus en plus proche.

Une bonne nouvelle, une personne s'est portée volontaire pour réaliser une version 68k de la distribution RedHat qui possède déjà des versions i386, Sparc et Alpha, et un membre de RedHat a même proposé ses services pour aider au portage du programme d'installation, wait and see.

D'ici quelques semaines ou quelques mois, on devrait donc voir arriver les deux meilleures distributions de la planète Linux adaptées à notre architecture.

Conclusion

Voilà, l'installation de base du système est finie. Le mois prochain, nous compléterons la notion d'utilisateurs et nous verrons l'utilisation en détail de l'éditeur de texte 'vi' car sa prise en main n'est pas évidente et nous en aurons beaucoup besoin dans les prochains articles, notamment pour la configuration du réseau car le nombre de fichiers à modifier et à créer est important. Si vous avez des questions ou des remarques, une seule adresse : cure@cnam.fr.

David CURE
http://www.cnam.fr/Comp/Atari/David CURE

communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

dernière minute

Une toute nouvelle version de CAB vient d'arriver. Sa particularité est d'être compilé pour 68030 (et plus de fait). Je n'ai pas encore pû l'essayer, mais on est en droit d'avoir une accélération notable.

GdM

pratique

se connecter à INTERNET (4)

L'E-mail

La communication sous tous ses angles.

Après avoir passé en revue les différents moyens mis à notre disposition pour la connexion à Internet sur Atari, nous allons regarder d'un peu plus près les multiples éléments qui composent le Net.

Nous commençons donc par une analyse un peu détaillée du courrier électronique, couramment appelé E-mail.

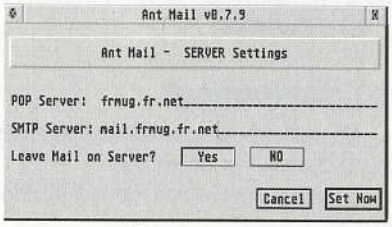
Présentation

L'E-mail c'est la communication facile dans le monde entier. Avoir une adresse E-mail cela signifie avoir une boîte au lettre, comme vous le propose la Poste. Vous recevez de la même façon le courrier dans votre boîte, mais dans ce cas le postier passe chez vous dès que le courrier est disponible. Et puis vous n'avez plus besoin d'aller dans une boîte à lettre pour le poster, ni d'attendre désespérément que la poste ouvre pour transmettre vos lettres. A n'importe quel moment du jour ou de la nuit, à l'attention de n'importe quel contact dans le monde entier, vous communiquerez pratiquement instantanément.

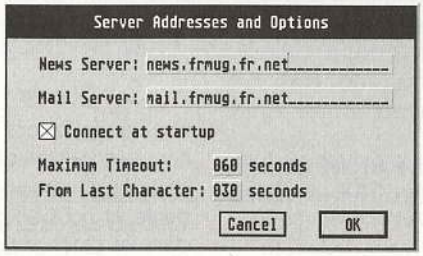
Ecrire à des amis, prendre contact avec des sociétés, joindre des supports techniques, transmettre des fichiers, adhérer à des Mailing List, bref, une multitude de possibilités qui font qu'un E-mail qu'il soit privé, ou professionnel, on ne peut plus de nos jours s'en passer.

Comment ça marche ?

Chaque jour, des millions de personnes s'échangent des E-mail. Chaque personne est identifiée selon un nom de machines, que l'on fait précéder par un nom d'utilisateur, le tout est séparé par une arobace (@,at en anglais). Pour me joindre, il suffit d'envoyer un message à herve@parx.frmug.fr.net. Le protocole alors mis en oeuvre se nomme SMTP. Il gère de façon transparente les envois, transmission et réceptions de messages.



Paramétrage



Sur Atari, comme sur d'autres environnements, il faudra bien sûr paramétrer vos outils de gestion d'E mail. A ce jour, il ressort deux logiciels principaux pour la gestion d'E-mail sur nos machines : Antmail, compagnon de StiK depuis de long mois, et Newsie, un petit nouveau, qui se défend plus que bien, et qui s'avère également compatible avec StiK, mais aussi avec le PPPKit. Dans les deux cas, il vous faudra remplir un certain nombre d'informations qui permettront un déroulement convenable des options sur le Net.

Les deux données les plus importantes sont : votre identification personnelle, c'est-à-dire donner votre adresse, votre vrai nom complet, qui seront injectés de façon automatique en entête de vos messages. Et, également l'identification de votre serveur d'E-mail, par lequel vous allez faire transiter votre courrier. Ce dernier point doit vous être indiqué par votre provider. Souvent, le nom du serveur d'E-mail commence par mail., suivit du nom de la machine principale de votre provider. Par exemple chez planete.net, le serveur d'E-mail sera mail.planete.net. Une fois ces données indiquées à votre mailer, vous allez pouvoir enfin profiter au maximum des possibilités d'Internet.

Envoi d'un message

L'envoi d'un message est tout naturellement l'utilisation la plus évidente de l'E-mail. Il vous suffit d'indiquer le destinataire de votre message, par le biais de son adresse Internet. De rédiger le message et de provoquer son envoi sur le Net. C'est simple et rapide, mais il faut tout de même savoir un certain nombre de choses pour ne pas déranger les utilisateurs du réseau.

Tout d'abord, n'oubliez pas d'ajouter une signature à la fin de vos messages, certaines personnes préfèrent cette signature, qui pourra selon les logiciels être automatiquement injectée, car elle identifie de façon claire l'émetteur du message. Votre nom et prénom, la société pour laquelle vous oeuvrez sont autant d'éléments qui doivent apparaître.

Prenez l'habitude lorsque vous répondez à

un message de le "quoter", ce barbarisme signifie que vous reprenez dans le corps de votre réponse, des morceaux du message de votre destinataire.

Ainsi, le fait de répondre à chacun des points soulevés lors de la discussion précédente, permet au futur lecteur de mieux saisir vos affirmations, et de autres commentaires, surtout si ce dernier reçoit beaucoup de messages, il sera ainsi plus facile pour lui de revenir dans la conversation.

Carbon Copy

Le principe du Carbon Copy (CC: en abrégé) est aussi simple que les différents feuillets qui s'auto-impriment avec votre stylo. Cette option vous permet donc de transmettre un message identique à plusieurs personnes en même temps, sans avoir à ressaisir ce dernier à chaque fois. Il ne faut pas en abuser, mais lorsque l'on se trouve dans un groupe de travail, ou que l'on veut avertir des personnes ayant un centre d'intérêt commun, cette option s'avère des plus pratique.

Forwarding

Le Forwarding équivaut à l'action de faire suivre un courrier. L'exemple le plus courrant est lorsqu'une personne rédige un message pour un membre d'une société, mais ce dernier ne s'avérant pas être l'interlocuteur privilégié pour le sujet dégagé, pourra "forwarder" le message à un collègue. C'est-à-dire lui envoyer une copie intégrale, comme si l'émetteur venait de lui transmettre.

Envoi de fichiers

Certains serveurs permettent de recevoir des fichiers par l'E-mail. C'est une option particulièrement intéressante lorsque l'on veut transmettre des programmes, ou des données urgentes à une relation. Mais attention soyez prudents, tant au niveau de la taille des données, n'oubliez pas de compresser les données avec un utilitaire comme ZIP, ou LZH, mais surtout n'envoyez pas inutilement de gros fichiers qui pourraient être bloqués par un noeud du réseau qui se refusera à faire transiter de gros paquets. Autant hacher votre fichier en petits paquets d'une cinquantaine de kilo-octets pour être tranquille. Pensez aussi au receveur qui va transférer durant de longues minutes votre fichier.

Personal Information

Full Name: Herve Piedvache
Organization: PARX
Email Address: herve@parx.frmug.fr.net
Cancel OK

Ant Mail v8.7.9

Ant Mail - USER Settings

Username: herve
Password: Save Password? YES NO
Email Address: herve@parx.frmug.fr.net
Your Real Name: Hervé Piedvache
Reply-to: herve@parx.frmug.fr.net
Set Mail Folder ...
Set SIG file... Cancel Set Now

Il faut savoir que pour faire transiter un fichier dans un E-mail, il est nécessaire de l'intégrer dans votre message. Pour cela, il existe des utilitaires dédiés, mais votre mailer sera peut-être s'en charger de lui même, c'est le cas de Newsie. Le meilleur système consiste à utiliser UUEncode, produit que l'on trouve maintenant assez facilement sur tous les bons services.

Par ailleurs, la norme MIME (Multipurpose Internet Mail Extension), vous permet d'adjoindre aux messages des éléments multimédias : images, animations, sons, vidéo etc. Mais à ce jour peu de mailer sur Atari n'en proposent une véritable exploitation, sauf peut-être pour la conversion des accentuations tant utilisées dans les langues européennes.

Discussions thématiques

Vous avez peut-être déjà côtoyé des données provenant de discussion thématique sans le savoir. Ainsi, le fameux journal électronique ST Report est diffusé sous forme de discussion thématique automatisée. Pour adhérer et recevoir de façon régulière des journaux, et autres lettres à thème, il suffit de s'inscrire à des listes de diffusion. Il en existe plusieurs milliers, et vous pouvez essayer de contacter new-list@vm1.nodak.edu qui essaie d'en maintenir une liste exhaustive. Ainsi, à chaque parution du journal, vous le recevrez de façon automatique par E-mail. C'est ce qu'on appelle aussi les Mailing List.

Conclusion

Voilà, vous savez à présent pratiquement tout sur la manipulation des E-mails, il ne vous reste plus qu'à me transmettre un petit message pour tester si tout fonctionne bien dans votre configuration. Le mois prochain, nous partirons à la découverte de services web consacrés à l'Atari. Bon Net à tous !

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.net

connexion en PPP (2)

Alors, vous avez compris tout ce qu'on a fait la dernière fois ? Il me reste maintenant à vous expliquer comment écrire un script de connexion. Ainsi, vous pourrez prendre le fournisseur d'accès Internet de votre choix.

C'est parti !

Ne vous découragez pas, ce n'est pas la mer à boire. Prenons un exemple : la connexion à Compuserve. J'ai donc utilisé un programme de communication, en l'occurrence Storm 1.02 (mais vous pouvez utiliser Connect 2.46 ou n'importe quel autre). J'ai commencé par régler le port série (nombre de bits, parité, protocole) suivant les indications de mon prestataire. Voici comment se passe une connexion chez moi (la flèche –› indique ce que j'ai tapé, le # un commentaire) :

```
->ATZ(return)
OK
->ATDT0836064444(return)
CONNECT 57600
TRANSPAC 240901019
->196282595(return) # le numéro TRANSPAC de Compuserve COM
Host Name:
->CIS(return)
User ID:
->MON_NUMERO_COMPUSERVE/GO:PPPCONNECT\MON_PASSWORD(return) PPP Connection
One moment please...
```

Suit alors une requête de connexion PPP, constituée de signes ésotériques. Votre fichier \MINTNET\ETC\CHATFILE va décrire exactement ce que le programme \BIN\CHAT va envoyer au modem, et quelle réponse il doit attendre. Pour cela, j'ai repéré dans le compte rendu ci-dessus les mots-clés que CHAT doit attendre comme réponse à chacune de mes actions. Attention : il est préférable de prendre des mots-clés courts, afin d'être sûr qu'ils soient recon-

nus. Ainsi, plutôt que TRANSPAC, j'ai pris PAC, d'autant plus que les tout premiers caractères sont souvent mal transmis.

```
Action                    Mot-clé attendu ATZ   OK
ATDT0836064444            CONNECT               PAC
196282595                 Name:
CIS                       ID:
MON_NUMERO_COMPUSERVE/GO:PPPCONNECT\MON_PASSWORD
```

Il ne reste plus qu'à recopier ces données dans le fichier \MINTNET\ETC\CHATFILE. Commençons par définir les messages qui indiqueront que la connexion a échoué (consultez la documentation de votre modem) :

```
ABORT 'NO DIALTONE' ABORT 'NO CARRIER' ABORT BUSY ABORT WAIT
ABORT DELAYED
```

Maintenant, je peux entrer la suite de commande :

```
"" ATZ OK ATDT0836064444 CONNECT "" PAC 196282595 Name: CIS ID:
MON_NUMERO_COMPUSERVE/GO:PPPCONNECT\\MON_PASSWORD
```

Notes :

a) Les doubles guillemets indiquent qu'il ne faut rien attendre comme réponse ou bien ne rien envoyer.

b) J'ai mis des retours à la ligne, puisque CHAT les accepte. Néanmoins, il veut que les instructions soient séparées par un espace. Aussi, mettez un espace en fin de ligne.

c) Pour envoyer un antislash (\), il faut en mettre deux.

Il ne vous reste plus qu'à créer ou modifier le fichier /ETC/RESOLV.CON. Reprenons le cas de Compuserve. Il faut indiquer dans ce fichier à quel domaine on va se connecter. Pour Compuserve, c'est compuserve.com. Ensuite, il faut donner le (ou les) numéro de DNS (Domain Name Server). Il s'agit d'ordinateurs qui sont chargés de traduire les adresses 'textes' en numéro. J'ai donc mis dans le fichier RESOLV.CON ceci :

```
domain compuserve.com
nameserver 149.174.213.5
nameserver 149.174.211.5
```

Si ça ne marche pas

Commencez par vous déconnecter, rebooter, et relancer la connexion : il arrive que ça ne marche pas du premier coup !

Si la connexion semble s'être bien passée et que, malgré tout, Cab n'arrive pas à obtenir les pages que vous lui demandez, essayez de repérer une petit chose : dès que vous lui donnez une nouvelle adresse HTTP, Cab doit interroger votre prestataire pour décoder cette adresse. Vous devez alors voir la diode d'émission, puis de réception de votre modem clignoter. Si ce n'est pas le cas, c'est que Cab ne sait même pas que vous êtes connecté.

Vous trouverez dans le dossier U:\BIN\ quelques utilitaires qui permettent de voir la configuration de MiNTNet. Commencez par lancer le Shell TCSH.TTP sans paramètre. L'écran devient blanc, avec un prompt : /home–›

Vous pouvez alors lancer les programmes que vous voulez en tapant leur nom et Return. Essayez de lancer route, ifconfig, et netstat. Voici ce que j'obtiens quand je suis connecté :

```
/home-> route
Destination     Gateway     Flags  Ref  Use Metric Iface     default
206.175.66.56               UGD    1    21                   0 ppp0
206.175.66.56   *           UHD    1    0                    0 ppp0
127.0.0.0       *           U      1    0                    0 lo0
127.0.0.1       *           UH     1    0                    0 lo0
199.174.233.26  *           UH     1    11                   0 lo0
```

Note :

199.174.233.26 est le numéro que m'a donné mon prestataire.

206.175.66.56 est le numéro de l'ordinateur de mon prestataire auquel je suis connecté.

La première ligne indique que, par défaut, si je dois communiquer avec un autre ordinateur, il faut passer par celui de mon prestataire.

```
/home-> ifconfig
lo0: flags=0x4b<UP,BROADCAST,LOOPBACK,RUNNING> inet 127.0.0.1 netmask
255.0.0.0 broadcast 127.255.255.255 metric 0 mtu 16384
in-packets                    0 in-errors      0 collisions 0
out-packets 0 out-errors 0
ppp0: flags=0x51<UP,POINTOPOINT,RUNNING>
link-level-flags=0x1b
inet 199.174.233.26 netmask 255.255.255.0 dstaddr 206.175.66.56    metric 0 mtu
1500
in-packets  16 in-errors  3 collisions 0
out-packets 22 out-errors 0

/home-> netstat
Active TCP connections
Proto  Recv-Q Send-Q Local-Address      Foreign-Address      State
Active UDP connections
Proto  Recv-Q Send-Q Local-Address      Foreign-Address      State
UDP    0              0 *.*             *.*                  CLOSED
```

Pour quitter TCSH, tapez 'exit'.

Vous pouvez aussi paramétrer PPPD pour que l'ensemble des messages qui sont échangés au cours de la connexion soit stocké dans le fichier \VAR\ADM\MESSAGES. Il contiendra alors le déroulement étape par étape de votre connexion, avec la négociation PPP et tout et tout. Editez le fichier \ETC\CONNECT. Ajoutez le paramètre –d à l'appel à pppd et le paramètre –v aux deux appels à chat. Vous pourriez par exemple obtenir ceci, comme fichier CONNECT :

```
-d
connect 'chat -v -f /etc/chatfile' /dev/modem2 crtscts defaultroute disconnect
'chat -v -f /etc/disco' -bsdcomp -predlcomp -vj
```

Surveillez la taille du fichier MESSAGES : elle augmente à chaque connexion. Lorsqu'elle devient trop importante et que la place disque vous manque, rebootez sans MiNT (sinon ce fichier est protégé), et remplacez-le par un fichier vide.

Tiens, puisqu'il me reste un peu de place, sachez qu'avec ce kit, vous pouvez faire très facilement du ftp. Il suffit d'installer DUFTP. On le trouve facilement sur les BBS et au CNAM. Si vous arrivez à surfer sur le Web, son utilisation ne devrait pas poser de problème. Il suffit de le lancer, juste après vous être connecté, à la place de Cab. Il est théoriquement également possible de gérer son courrier, lire les newsgroups (usenet), et faire de l'IRC (dialogue en direct), mais là, ça se complique et je n'ai pas eu le temps d'explorer ces possibilités. Personnellement, je gère mon courrier électronique et je lis les news avec l'aide de Oasis 1.35E. C'est une version qui date un petit peu, et dont on ne compte plus les bugs, mais qui est terriblement pratique. Peut-être faudra-t-il un jour qu'il y ait un article à ce sujet dans votre journal préféré ...

Et pendant que j'y pense : savez-vous qu'une nouvelle version de MiNT est sortie ? Cette version 1.14 gère maintenant la mémoire virtuelle, un peu comme Outside. A suivre donc !

Bon, il est tard. Je vais me coucher (sinon, ma maman va encore me gronder). Je vous rappelle mon adresse électronique : p-abel@imaginet.fr. Bonne nuit les petits ...

Abel PHILIPPE
p-abel@imaginet.fr

WWW : la voix du traducteur

Comme vous n'êtes pas sans le savoir les versions des logiciels relatifs à Internet fleurissent ces derniers temps et cet article a donc pour but de faire le point sur ce qui existe, quelles sont les dernières versions et quel est l'état d'avancement des travaux de traduction.

Que peut-on trouver, et où peut-on le trouver ?

La liste ci-dessous présente toutes les dernières versions officielles distribuées au 15/11/96. (Ordre alphabétique)

Nom du prgramme	Nom de l'archive	Version	Taille en octets
Antmail	ant7_9.zip	7.9	93553
CAB	cab15.lzh	1.5	581 126
Cab overlay	cab_ovl.zip	1.18	28 110
Cache editor	cache_ed.lzh	0.5	77 774
Finger	finger.zip	1.21	31 676
Forecast	forecast.zip	1.0	19 373
Irc	irc_062.zip	0.62	55 166
Jpeg overlay (DSP)	jpeg_ovl.zip	1.0	32 508
Mg-FTP	mgftp103.lzh	1.3	83 018
NewSie	newsie	0.62	67 474
STiK	stik1_11.zip	1.11	57 867
Telnet	telnet.zip	1.0	13 768
WWW Installer	wwwi_100.lzh	1.00	123 782
Cab for MintNet	cab-for-mintnet-177_tar.gz	1.77	34 095

Il existe bien sûr d'autres solutions pour le web, mais je me concentre uniquement sur les programmes relatifs à STiK, ça m'occupe déjà bien assez.

Pascal Nowak prépare le développement d'un éditeur HTML WYSIWYG pour CAB (voire même WEBSPACE). Qu'est-ce qu'on dit ? Merci Pascal !

Où trouver toutes ces merveilles, me direz vous ? Plusieurs sites sont accessibles, je citerai en premier le site officiel de STiK, (à l'URL http://www.flinny.demon.co.uk/) maintenu par Nicolas Flintham. Pour permettre un chargement plus rapide, j'ai envoyé les dits logiciels aux administrateurs (Merci du serveur ftp du cnam (ftp.cnam.fr), dans le répertoire /pub/Atari/

La version 1.20h de Cab overlay est malheureusement boguée (28 359), il faut donc utiliser pour l'instant la version 1.18, ce qui évitera certains problèmes. C'est d'autant plus préjudiciable que cette version permet "théoriquement" de gérer les clics souris avant que la page ne soit entièrement chargée.

Patientons encore un peu et nous aurons une version débogguée ! Il ne faut pas oublier que l'équipe de développement de STiK et des programmes associés sont dispersés à travers le monde et qu'ils font ce magnifique travail pour rien (hormis la postérité et les quelques hypothétiques généreux donateurs), de plus, ils ont généralement un travail à côté qui les occupe déjà beaucoup.

Avancement des traductions :

J'ai moi même un travail qui m'occupe beaucoup, ce qui ralentit le travail de traduction. Après avoir traduit la version 1.5 de CAB, je me suis tout de même "attaqué" aux autres programmes du KIT.

Au 15 novembre, tous les programmes sont traduits sauf :

– Antmail (Benouille doit m'envoyer sa traduction ... pour la marier avec la mienne encore incomplète)

– Newsie (Un peu trop récent et version pas très stable)

– forecast (Produit typiquement américain, peu utile pour nous autres européens).

J'ai contacté les auteurs pour que les versions françaises soient intégrées dans les distributions futures.

Une version MG-FTP 2.0 Bêta sera très prochinement distribuée sur la mailing liste des bêta-testeurs, je reprendrai donc la traduction de ce fabuleux programme.

Les auteurs de Telnet, WWW Install et Cache Ed ont en leur possession les versions françaises intégrales de leurs programmes respectifs.

Gageons que l'intégration du français dans le kit sera totale pour le salon, tout du moins bien avancée, c'est mon souhait le plus cher.

Le principal problème de ce type d'article est qu'il est pour beaucoup plus frustrant qu'autre chose, je m'explique : comment récupérer tout ca si vous n'avez pas tout ca.

Plusieurs solutions s'offrent néanmoins à vous :

– vous "embêtez" un amis qui surfe sur ATARI, PC ou MAC (ou tout autre ordinateur d'ailleurs) pour qu'il récupère pour vous les trois programmes STiK, CAB 15 et CAB_OVL. Avec ca, vous êtes parés pour récupérer le reste par vos propre moyen.

vous contactez votre provider et lui demandez de vous fournir (gratuitement bien sûr !) les dits logiciels. S'il ne les a pas, changez de provider, non c'est une blague, dites-lui plutôt où il pourra trouver tout ca.

– vous utilisez votre modem et allez sur THE BBS ou Brazil pour les récupérer.

– vous pleurez en espérant que quelqu'un vous remarque ;-)

Je profite de l'occasion qui m'est donnée de m'exprimer dans ces colonnes (merci Godefroy !) pour préciser que je ne prends plus les enregistrements pour aucun des logiciels du Kit, et ce pour des raisons bêtes de taxes et de droit français. Godefroy et moi allons très vite essayer de trouver une solution pour l'enregistrement français des logiciels étrangers (Par le biais d'ELEO ART par exemple)

J'ai récemment créé un site ouèbe (Web) pour ATARI. Il ne me reste maintenant plus qu'à le développer, il est d'ores et déjà accessible à l'URL suivante : http://www.mygale.org/02/atari/ Bon surf et vive STiK

Si vous désirez me contactez, utiliser l'email, mon adresse est romuald@imaginet.fr

J'en profite pour vous signaler celle de Jean Michel COIGNUS : sectel@gen4.pressimage.fr

Romuald JOUFFREY
romuald@imaginet.fr

le language html (7)

Les formulaires

L'interactivité proposée par le HTML peut sembler limitée à un choix de pages effectué en cliquant ça et là. Il est en réalité possible d'en faire bien plus à l'aide de formulaires.

Céquoidonc?

Un formulaire est une zone d'une page HTML pouvant accueillir des champs de texte éditables, des boutons de sélection, des boutons de radio, des pop-up, des listes scrollables et deux boutons (accepter et annuler). Vu ainsi, un formulaire HTML ressemble de très près à une boîte de dialogue GEM.

Une fois les informations saisies, elles sont communiquées au serveur WEB, qui va exécuter un programme (on parle généralement de script) chargé de l'interprétation de la requête, après divers traitements qui font la spécificité du script, le résultat sera fourni sous la forme d'un page HTML.

Cette page peut, soit exister physiquement sur le serveur, dans ce cas le script se charge d'effectuer un aiguillage entre différentes pages (cas du script de traitement des images cliquables par l'ancienne méthode, mais là il n'est plus question des formulaires), soit être créée de toutes pièces par le script.

C'est avec ce second cas que l'interactivité est la plus élevée.

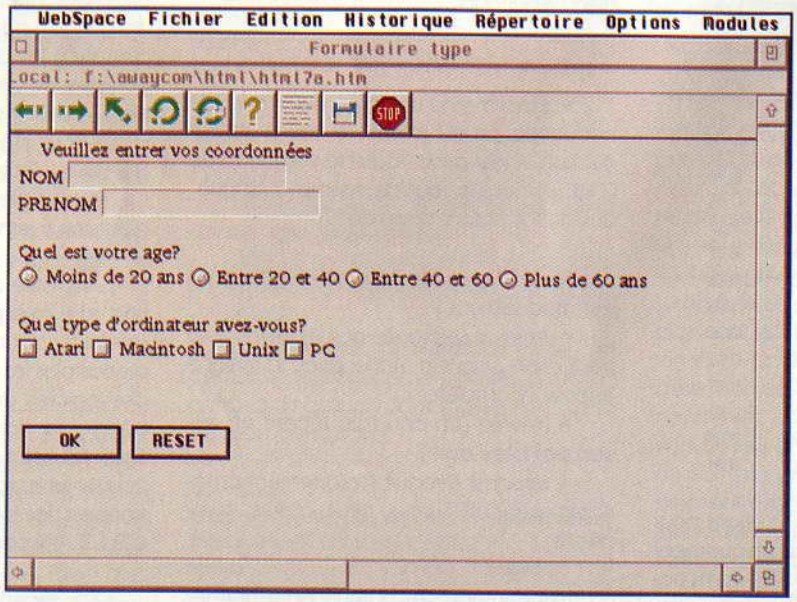
Pour quoi faire?

Ceux qui vont régulièrement sur le web ont pris l'habitude de faire des recherches par LYCOS, ALTAVISTA, YAHOO, ou d'autres serveurs du même type.

La recherche s'effectue par le biais d'un formulaire, le script placé derrière est en réalité un moteur de recherche sur la gigantesque base de données qu'est le web. Les formulaires peuvent aussi être utilisés pour effectuer une commande de produits (documentation, vidéo...), pour un jeu interactif, ou pour bien d'autres applications.

Les éléments constitutifs

Les divers éléments constituant un formulaire sont tous assimilables à des objets GEM, nous allons donc effectuer le parallèle chaque fois que possible. La zone du formulaire est placée entre les balises ‹FORM› et ‹/FORM›, ‹FORM› est accompagné de compléments d'information que nous détaillerons plus loin. Chaque élément accueille l'attribut NAME qui permet au script de connaître de nom de l'élément (les noms sont obligatoires) et peut recevoir l'attribut VALUE dont le sens varie selon de type d'élément. Enfin, l'attribut TYPE permet de définir le type de l'élément.



Le champ texte

<INPUT NAME="txt1" VALUE="Texte par défaut">

Il s'agit d'un texte éditable similaire à un FTEXT sous GEM, VALUE est facultatif et contient un texte par défaut qui remplira le champ lors de l'affichage du formulaire. NAME permettant l'identification du champ lorsque le résultat sera envoyé au script, par exemple: txt1=Texte_tapé_par_l'utilisateur.

Le champ texte caché

<INPUT TYPE=PASSWORD NAME="pass">

Son apparence est identique au champ texte, si ce n'est que les caractères tapés seront remplacés à l'affichage par des étoiles. Comme son type l'indique, c'est un champ particulièrement indiqué pour l'entrée de mots de passe. Ici VALUE n'a pas d'intérêt.

Le bouton de sélection

<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="bttn1" VALUE="val1">

Il s'agit d'un objet GEM de type BUTTON ayant l'attribut SELECTABLE. Il est possible d'avoir plusieurs boutons ayant le même nom, dans ce cas, la réponse renvoyée contiendra les VALUE de chaque bouton sélectionné séparé par des "+", par exemple: bttn1=val1+val2+val4.

Le bouton de radio

<INPUT TYPE=RADIO NAME="bttn2" VALUE="res1">

Objet GEM de type BUTTON ayant les attributs SELECTABLE et RADIO, il réagit comme le bouton de sélection, si ce n'est qu'un seul bouton est sélectionnable à la fois parmi tous les boutons d'un même groupe. On définit un groupe de boutons de radio en attribuant le même nom à tous les boutons du groupe.

Le pop-up menu

```
<SELECT NAME="pop1">
<OPTION SELECTED>ligne 1
<OPTION>ligne 2
<OPTION>ligne 3
</SELECT>
```

Les menus pop-up existent sous GEM grâce à des librairies externes, il n'existe donc pas d'objet basique de ce type. Le contenu du pop-up est contenu dans les balises OPTION. l'entrée SELECTED permet de définir quelle sera l'entrée du pop-up affichée par défaut.

La liste à ascenseur

```
<SELECT NAME="list1" SIZE=4>
<OPTION>entrée 1
<OPTION>entrée 2
<OPTION>entrée 3
<OPTION>entrée 4
<OPTION>entrée 5
</SELECT>
```

Il n'existe pas d'objet GEM de ce type. La syntaxe est la même que celle d'un pop-up, si ce n'est que l'attribut SIZE complète la balise SELECT, on choisit ainsi la hauteur de la fenêtre. Si la hauteur est inférieure au nombre d'éléments à afficher, un ascenseur est installé. Si

l'attribut MULTIPLE complète la balise SELECT, il est alors possible de sélectionner plusieurs éléments de la liste.

L'espace de texte

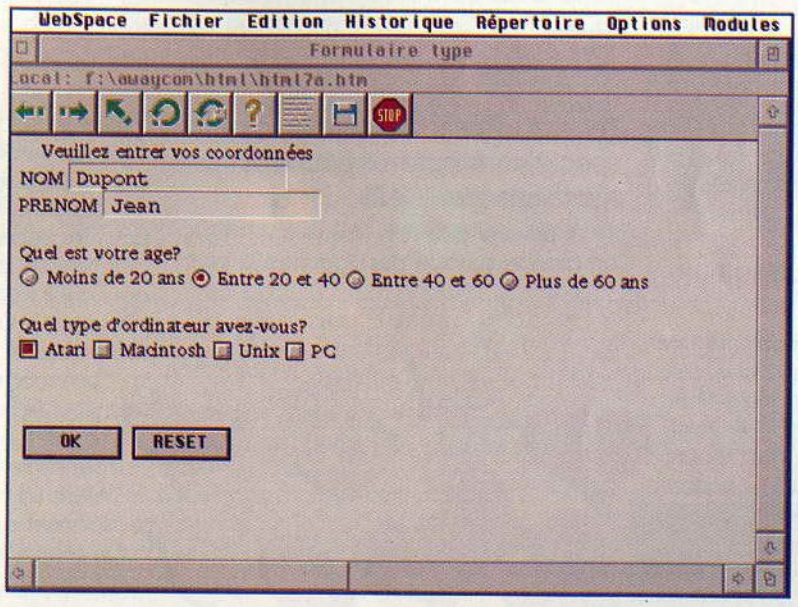
```
<TEXTAREA NAME="text1" ROW=8 COLS=40>
Voici un texte affiché par défaut
</TEXTAREA>
```

L'objet GEM le plus proche serait un BOX contenant des FTEXT. Cependant, ici des ascenseurs permettent de faire déborder le texte du cadre de la fenêtre. ROW et COLS permettent de déterminer la dimension de l'objet. On utilise l'espace de texte chaque fois que l'on veut proposer à l'utilisateur de donner un complément d'information, ses impressions, ou une réponse complexe. L'espace de texte est l'élément de formulaire le plus difficile à gérer de façon automatisée par le formulaire.

Les boutons

```
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Rechercher">
<INPUT TYPE=RESET VALUE="Effacer">
```

Ils correspondent à des objets GEM de type BUTTON. Le type SUBMIT est obligatoire, c'est lui qui déclenche l'envoi des données entrées par l'utilisateur vers le serveur WEB. Le bouton RESET permet quant à lui de remettre le formulaire dans son état d'origine, les valeurs par défaut sont replacées dans chaque champ, les champs sans valeurs par défaut sont effacés. VALUE permet de choisir le texte affiché sur le bouton/



La mise en oeuvre

Après vous avoir asséné la liste de tous les éléments disponibles, nous allons en utiliser quelques uns dans l'exemple suivant.

```
<FORM METHOD=GET ACTION="/cgi-bin/tr_form">
Veuillez entrer vos coordonnées<br>
NOM <INPUT NAME="nom"><br>
PRENOM <INPUT NAME="pre">
<p>
Quel est votre age?<br>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="age" VAL="-20"> Moins de 20 ans
<INPUT TYPE=RADIO NAME="age" VAL="2040"> Entre 20 et 40
<INPUT TYPE=RADIO NAME="age" VAL="4060"> Entre 40 et 60
<INPUT TYPE=RADIO NAME="age" VAL="+60"> Plus de 60 ans
<p>
Quel type d'ordinateur avez-vous?<br>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="ord" VAL="ata"> Atari
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="ord" VAL="mac"> Macintosh
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="ord" VAL="unx"> Unix
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="ord" VAL="pc"> PC
<p>
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Continuer">
<INPUT TYPE=RESET VALUE="Effacer">
</FORM>
```

Commençons par expliquer le sens des attributs METHOD et ACTION inclus dans la balise FORM. Le premier, METHOD, sert à déterminer de quelle façon le contenu du formulaire sera transmis au serveur WEB. Le protocole HTTP (Hierarchical Text Transfer Protocol = Protocole de Transfert de Texte Hiérarchique), qui est à la base des transferts de fichiers du WEB met à la disposition des clients HTTP (la majorité des clients HTTP sont des browsers HTML) une bonne dizaine de méthodes d'accès. Cependant la méthode principalement utilisée est GET, avec celle-ci, le fichier recherché (nom d'une page HTML par exemple) et les paramètres associés (réponses au formulaire entre autres) sont accolés dans une unique ligne de commande.

S'il s'agit de transmettre un mot de passe ou un formulaire contenant d'importantes zones de saisie libre ‹TEXTAREA›, on préférera utiliser la méthode POST. Avec celle-ci, les paramètres (donc les réponses au formulaire) sont transmis dans un fichier séparé. On choisit la méthode en choisissant GET ou POST pour paramètre de METHOD dans la balise FORM.

L'attribut ACTION permet quand à lui d'indiquer quel sera le programme responsable de l'interprétation du formulaire. Les scripts qui se chargent de cette tâche peuvent être écrits en C, pearl, java, unix-shell... Cependant, sur Atari, on les écrira exclusivement en C. Le programme est lié avec une librairie GET ou POST selon la méthode choisie pour la transmission des paramètres. Le programme récupère donc tout simplement les paramètres dans une variable d'environnement. Ils sont alors traités et il s'ensuit soit l'appel à une page HTML existante, soit la création dynamique d'une page HTML. Ces scripts sont tous placés dans un répertoire CGI-BIN (Common Gateway Interface Binaries = Exécutables de la Passerelle Commune d'Interface), on y trouve des scripts de tous types: traitement de formulaires, images cliquables (ancienne méthode), compteurs d'accès... Mais ceci est un autre sujet.

Conclusion

Nous aurons l'occasion de revenir sur la programmation des formulaires. Après avoir abordé la partie client (c'est à dire ce qui est géré par le browser HTML) cette fois-ci, nous verrons la prochaine fois la partie serveur (les programmes hébergés chez le provider). Nous verrons donc comment écrire des programmes en langage C capables de traiter les formulaires. Nul besoin de recourir à un provider pour effectuer ces tests, WEBSPACE permet de tester en local des cgi-bin dans les mêmes conditions qu'une connexion à un serveur. Il est pour cela fourni avec les librairies GET et POST nécessaires. Cette possibilité est rare sur MAC et PC (courante sur UNIX), sur ATARI, WEBSPACE est le seul à le permettre.

Un dernier mot

Il n'est pas nécessaire d'être on-line pour profiter du HTML. De nombreux disk-mags aux format HTML apparaissent ces derniers mois. L'un d'eux, ACC, est remarquable par le fait qu'il est en CD-ROM. Son équipe en avait commencé la réalisation avec CAB, puis ayant testé WEBSPACE, il sont passés sur ce dernier pour ces raisons de vitesse, de modularité et d'exécutabilité. Vitesse, car Webspace est 3 à 4 fois plus rapide que CAB. Modularité, car ACC contient une quantité importante de séquences vidéo, et que WEBSPACE s'y prête mieux. Enfin, exécutabilité, puisque comme il a été dit plus haut, seul Webspace est capable d'exécuter des cgi-bin. Au vu de l'exemplaire qui nous a été présenté, son contenu (articles techniques de fond, fiches sur les DP, des DP...) est très prometteur. Vous pouvez les contacter par l'association ATOS dont les coordonnées sont dans la revue de presse du journal.

Pascal BARLIER

PRATIQUE

spécialiste : Florent GONDOUIN

le courrier du coeur

Ce mois-ci nous répondrons aux questions un peu plus techniques et pour mettre fin aux idées fausses...

Y "a-t-il une baisse des utilisateurs sur Falcon ou sur ST...

Il n'y a aucune baisse constatée en France, au contraire avec les clones TOS, en effet, vous entendrez peut-être autour de vous des personnes de votre génération qui ont choisi, pour des raisons professionnelles, de changer de machine (nous n'allons pas les citer). La rumeur court toujours :

il y a moins d'utilisateur !

Et pourtant non ! Ceux qui décident de passer sur un autre système, ont prit une décision tout aussi sage, celle de revendre leur machine à d'autre, qui n'en possédait pas !

Il y a encore quelques années les principaux acheteurs de machine TOS étaient des jeunes de 16-25 ans (mis à part les musiciens), mais depuis quelque temps, on assiste à l'engouement des personnes de 30-40 ans qui choisissent le matériel Tos pour des soucis de fiabilité et de facilité d'utilisation.

De toute façon la présence du salon de début Décembre est bien là pour prouver tout le dynamisme des utilisateurs et développeurs TOS.

Peut-on utiliser des scanners à plat spécialement prévus pour d'autres machines que l'ATARI.

Il est vrai que l'on trouve désormais en grande surface des Scanners à plat de très bonne qualité et à très bas prix, et pourtant, personne n'y porte attention. Il existe dans ce créneau de marché deux types (qui se différencient aux types de connexion). Ceux qui ont le mérite de se brancher sur le port SCSI, et ceux qui se branchent sur un port parallèle (donc réservé à ceux qui ont un port bidirectionnel comme le Falcon)(N.D.L.R. pour les scanners Epson port parallèle, on utilise un câble spécial avec le midi pour avoir la double direction). Ceux qui disposent du port SCSI ne sont pas forcément plus chers et sont livrés avec une carte SCSI ISA pour PC inutile pour le Falcon. Ces scanners sont à la norme TWAIN, et peuvent donc bénéficier des drivers appropriés sur ATARI. La meilleure solution, repérer le scanner que vous voulez acheter et vérifier si les drivers appropriés existent bien. (dans le doute appeler Parx !)

Peut-on brancher un lecteur CDROM IDE sur le Falcon (suite du précédent numéro, certains n'ont pas compris).

Y a-t-il une différence de performance entre le lecteur IDE et SCSI

On peut brancher un lecteur CDROM IDE, mais là encore, des précautions sont à prendre, il faut avoir les drivers CDROM IDE prévus à cet effet et être un peu bricoleur, car s'il n'y a normalement pas besoin de soudure (juste un câble en nappe IDE), il faut prévoir un câble d'alimentation supplémentaire. D'autre part il faut configurer les switchs

disque dur maître et le CDROM en slave si vous avez un disque dur, ou bien configurer le lecteur CDROM en mode normal s'il n'y a rien d'autre branché sur le port IDE.

La meilleure solution est d'avoir sa machine en tower, évitant bien des problèmes et des complications (l'alimentation étant disponible dans le boîtier). En ce qui concerne les différences de performance, les avis sont partagés. Pourtant après avoir effectué pas mal de tests (tests effectués avec un double vitesse puis avec des quadruples vitesses), les temps d'accès sont identiques et les débits sont les mêmes. En fait la technologie interne est la même, seule la carte contrôleur sur les lecteurs CDROM change. Effectivement les contrôleurs SCSI permettent un plus haut débit que les contrôleurs IDE, mais il faut bien comprendre que les vitesses actuelle des lecteurs CDROM ne sont pas assez élevés pour nécessiter l'emploi du contrôleur SCSI. Donc pourquoi s'en priver, surtout si les lecteurs CDROM IDE sont 2 à 3 fois moins chers.

Utilisation du papier dans une imprimante laser

Un utilisateur nous écrit pour de perpétuels bourrages papier avec des couchés brillants, pourtant le grammage correspond aux grammages acceptés par son imprimante.

En effet, il peut y avoir des bourrages papier et entraîner de graves dysfonctionnements de l'imprimante. Les imprimantes laser acceptent généralement des papiers de 70 à 110 grammes. En fait lorsque l'on parle de grammage, il faudrait en fait parler de l'épaisseur du papier qui est la seule importance pour une utilisation correcte d'une imprimante laser. En fait la majeure partie des papiers n'a pas la même épaisseur pour un grammage donné. Il faut donc éviter de passer des papiers 150 grammes et s'en tenir aux 70-110 grammes. Surtout éviter le papier bristol qui laisse des traces indélébiles sur le tambour (cylindre photosensible) et qui rend ensuite les impressions pleines de lignes noires.

En ce qui concerne les transparents, n'utiliser que des transparents utilisables sur des photocopieurs, les autres fonderaient comme de la glace sur un charbon ardent (imaginez l'intérieur de l'imprimante). La meilleure solution est encore d'utiliser des calques. Eviter tous papiers qui présentent des gaufrages ou des irrégularités d'épaisseur (comme les étiquettes non prévues pour les impressions lasers).

Le meilleur papier pour l'impression laser de qualité est le couché mat 90g, jamais de problème et une impression impeccable.

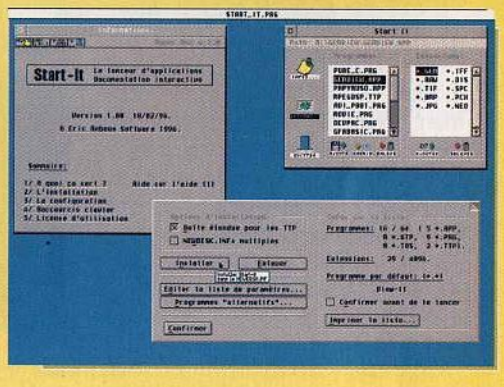
Florent GONDOUIN

Envoyer vos lettres à :
ST Magazine
Florent Gondouin
BP 11 – 74310 LES HOUCHES

Si tout était simple...

..Vous n'auriez pas besoin de Start-it!

Savez-vous comment installer des applications, les lier à des fichiers, accéder plus rapidement aux programmes que vous utilisez souvent, remplacer l'option "voir" du bureau, lier un type de fichiers à plusieurs programmes, utiliser des ".TTP" de façon conviviale, optimiser le "newdesk.inf" ou le "desktop.inf", et faire bien d'autres choses encore?
Sans doute pas! Alors laissez Start-it s'occuper de tout cela; avec lui les limitations disparaissent, et cela sans gêner ni vous, ni les programmes que vous utilisez.

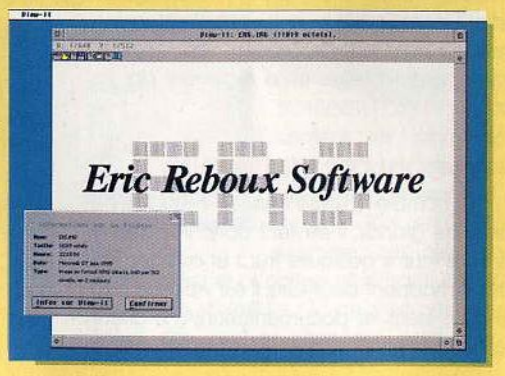


Tout devient bien plus simple avec une vraie documentation de qualité, des bulles d'aide et une aide en ligne.

Start-It est fourni avec View-It:

Il remplace l'option "voir" du bu reau quand vous cliquez sur un fichier inconnu de Start-It.

Rien ne l'arrête:" GIF"," IMG", "TGA", texte... et bien sûr avec quelques plus, comme l'impression et les slide-shows.



Que nécessite Start-It pour fonctionner? Un Atari (du ST au Falcon) équipé d'un disque dur.

Start-It est disponible au prix de 269F + 40 F(port) chez
Eric Reboux Software
99, Avenue de la Mitre
83000 Toulon
Tel: 04. 94. 31. 00 .98

Les prix indiqués s'entendent en TTC. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

M&E 112

NOUVELLE VERSION

Une nouvelle version de BV4 est en cours de réalisation. La gestion des RIM et des WIM a été intégralement ré-écrite. cette nouvelle version sera sans doute présentée au salon par l'auteur, Christophe BOYANIQUE.

NOUVEAUX WIM

Un WIM AVI est en cours de réalisation par les développeurs du groupe SECTOR ONE, tandis que Rémi VANEL (K Woul) a réalisé un WIM FLH. Il reste quelques détails à régler mais ces modules devraient être disponibles au moment ou vous lirez ces lignes. K Woul prépare également d'autres modules, sans doute le FLI et le FLC.

NOUVEAU SOFT

Un nouveau logiciel utilisant les module est en cours de développement. Nommé BALLS, il sagit d'un mini-logiciel de Ray-Tracing permettant de faire jongler des balles. Le résultat pourra être sauvé sous forme d'une suite d'image, ou bien sous forme d'une animation, ce qui explique l'effort actuel sur la création de WIM permettant de sauver des animations.

NOUVEAU FOX

FOX fait un tabac auprés des utilisateurs de modules. Mais il est actuellement écrit en GFA. Qu'importe, l'auteur, Guillaume LOUEL, vient de commencer le C avec l'aide de plusieurs développeurs de PARX, et il compte bien fournir assez rapidement une version de FOX entièrement ré-écrite. A noter que les personnes

s'enregistrant pour la version actuelle, recevront gratuitement celle en C, évidement!

BULLETIN DEVELOPPEUR

Lien entre la société PARX et les développeurs, le bulletin possédait la particularité d'être bien mis en page, d'être assez long et... de sortir assez rarement! Compte tenu du nombre de développements en cours, il semblait assez impératif de mieux communiquer: le bulletin développeur est donc plus court, il n'y a pas vraiment de mise en page mais... il y a en a un tous les 15 jours! Les personnes possédant dans Emails le recoivent directement, ceux qui n'ont pas de Modem envoient des enveloppes timbrées et le reçoivent par La Poste!

LE COIN DES UTILISATEURS

Le nombre d'utilisateurs de modules ne cesse de grandir, il devient donc intéressant de vous fournir quelques trucs et astuces, qui vous échappent peut-être. Il est vrai que peu de gens lisent les documentations (ne ditent pas le contraire!) et que vous passez ainsi à côté de pas mal de choses, de réglages, de trucs et d'astuces qui sont prévus depuis belle lurette dans la gestion du concept M&E.

Cette fois je vais vous expliquer comment avoir en même temps plusieurs configurations. Pour l'exemple, prenons le logiciel PICCOLO, sachant que tous les logiciels utilisant les modules, fonctionnent de la même manière. Dans les préférences de PICCOLO, vous allez trouver un formulaire permettant de définir le chemin du dossier système (cf copie d'écran ci-jointe). En dessous se trouvent des boutons que vous pouvez activer ou désactiver. Mais à quoi à ça sert? C'est simple: lorsque PICCOLO démarre, il cherche les modules dont il a besoin. En l'occurence il cherche le fichier MEM pour gérer sa mémoire, le fichier TRM pour gérer les tramages, les fichiers RIM pour charger les images et les fichiers WIM pour les sauver. Il en utilise d'autres, mais nous verrons cela le mois prochian.

Imaginons que vous ayez placé PICCOLO sur votre partition E dans un dossier nommé PICCOLO, et que vous ayez défini le dossier système comme étant le dossier PARX.SYS, placé sur le disque C. Suivant le flag que vous avez mis pour le MEM, c'est à dire suivant que vous ayez ou non coché l'option "MEM dans le dossier système", PICCOLO ira chercher le MEM sous le nom PARX.MEM dans le dossier système, ou bien sous le nom PICCOLO.MEM dans son propre dossier. Cela veut dire qu'il cherchera C:\PARX.SYS\PARX.MEM si le bouton est coché, et qu'il cherchera E:\PICCOLO\PICCOLO.MEM si bouton n'est pas coché. La même chose se produit pour le TRM: PICCOLO ira chercher

C:\PARX.SYS\PARX.TRM si le bouton est coché ou E:\PICCOLO\PICCOLO.TRM si le bouton n'est pas coché.

L'avantage est simple à comprendre avec le TRM: puisque celui-ci est paramétrable, vous pouvez utiliser EDIT_TRM pour indiquer par exemple que vous ne voulez pas les barres de progression lors du tramage, ce qui indique l'action mais ralenti un peu le travail. Mais il est envisageable que vous ne vouliez pas les barres pour PICCOLO, mais que vous les vouliez pour tous les autres logiciels utilisant le TRM! Il vous suffit donc de paramétrer le TRM sans barre de progression et de le recopier sous le nom PICCOLO.TRM dans le dossier PICCOLO. Ensuite, décochez le bouton

correspondant au TRM, dans les préférences de PICCOLO. Celui-ci ira alors chercher PICCOLO.TRM, tandis que les autres logciels continueront à chercher PARX.TRM , qui sera en fait le même TRM, mais paramétré différement, dans le dossier PARX.SYS

A noter que ce principe fonctionne également pour les RIM, les WIM et les IFX: soit C:\PARX.SYS\RIM\, soit E:\PICCOLO\RIM\, suivant ce que vous indiquer dans les préférences.

Le mois prochain, je vous donnerais quelques "trucs" avec les palettes de couleurs !

Pierre Louis LAMBALLAIS

FOX

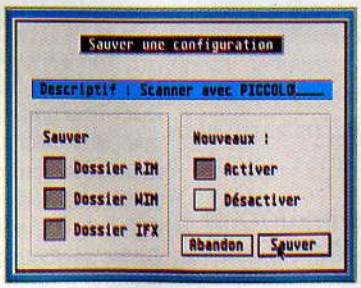
Il n'y a plus à se voiler la face : avec plus de 150 modules d'import et d'export, des pilotes de scanners, de digitaliseurs vidéo, d'imprimantes couleurs, les modules RIM, WIM et IFX font maintenant partie de la vie de nombreux Ataristes. Mais cette profusion de modules amène aussi des difficultés de gestion... ou plutôt en amenait !

DEVELOPPEURS

Certains développeurs conçoivent des modules, d'autres les utilisent au sein de leurs logiciels. Guillaume LOUEL lui, a décidé de commencer par réaliser un outil pour faciliter la vie des utilisateurs de modules. Cet outil, nommé FOX, est tout simple, mais comme toutes les choses simples, il devient rapidement indispensable !

IMAGINONS...

Imaginons que vous ayez un grand nombre de documents à scanner, et que vous désiriez sauver ces scans au format TGA, ou GIF. A la limite il ne vous faudrait que le RIM pilotant votre scanner et les WIM GIF et TGA. Mais si vous voulez dessiner et que vous avez à votre disposition de nombreux CD avec des images, il est par contre bien utile d'avoir plein de RIM pour charger de nombreux formats différents.



Aux niveaux des IFX (effets sur images), le problème est le même puisqu'il existe des IFX ne fonctionnant qu'en True Color alors que d'autres ne fonctionnent que dans les modes palette...

Or lorsque vous lancez votre logiciel, celui-ci charge les modules, sans se soucier de les différencier et cela consomme inutilement de la mémoire.

LA SOLUTION

La solution consiste à renommer certains RIM en RIZ par exemple. Les logiciels cherchant les *. RIM ne vont pas les trouver et donc ne vont pas les charger. Idem pour les WIM et les IFX. Bon déjà, avec FOX, c'est faisable : vous le lancez, vous indiquez où se trouvent les modules et FOX vous les présente en liste. Vous pouvez alors activer ou désactiver les modules de votre choix. Pas mal, mais si à chaque fois que vous voulez changer de modules vous devez au préalable lancer FOX, ça risque d'être un peu lourd...

CONFIGURATION

Et bien non, car Guillaume LOUEL a pensé à sauver les configurations. Vous pouvez donc vous faire une configuration SCANNER.FOX qui va contenir les informations pour activer seulement votre RIM de scanner et les WIM TGA et GIF (par exemple, car c'est vous qui décidez quoi activer et désactiver). Mais là, encore, si c'est un "+", ce n'est pas encore idéal, car cela voudrait dire qu'avant de scanner il faut lancer FOX, charger la configuration SCANNER.FOX, laisser FOX activer et désactiver les fichiers etc. C'est bien long tout ça !

LANCER AUTOMATIQUEMENT !

C'est là, qu'intervient le plus simple et aussi le plus génial : lorsque vous construisez votre configuration scanner et que vous la sauvez, FOX vous demande si vous voulez la lier à une application. En confirmant vous allez par exemple lier cette configuration scanner à PICCOLO. Vous aurez donc un fichier SCANNER.FOX, qui sera sauvé à côté de PICCOLO. Si vous voulez aussi avoir une configuration pour imprimer, avec plein de RIM de chargement et seulement un WIM d'impression, pas de problème : vous construisez une telle configuration, vous la liez elle aussi à PICCOLO et vous la sauvez sous le nom IMPRIMER.FOX (par exemple) à côté de PICCOLO. Bien évidement, c'est valable pour autant de configuration que vous voulez, et aussi bien pour SWEETEL que BV4, VOILA !, D2M etc. C'est-à-dire tous les logiciels utilisant les modules.

Une fois que ces configurations sont créées, il suffit de cliquer une fois sur FOX.PRG et de sélectionner "Installer une application" dans le menu du bureau de votre machine. Indiquez que le type de fichier c'est "FOX" et validez. Sauvez ensuite le bureau, le tour est joué !

Désormais, lorsque vous voudrez scanner, il vous suffira non pas de lancer PICCOLO,

mais de double-cliquer sur SCANNER.FOX. Comme FOX.PRG est installé en application, ce double-clic sur SCANNER.FOX lancera automatiquement FOX qui lira ce fichier SCANNER.FOX, activera et désactivera les modules conformément à ce qui est indiqué dans ce fichier, puis, comme vous avez lié ce fichier à PICCOLO, FOX trouvera l'indication de ce lien avec PICCOLO, et lancera PICCOLO.

Vous vous retrouverez donc dans ce logiciel, avec seulement les modules de votre configuration !

Pour ma part, depuis que j'ai FOX, je ne lance plus directement ni PICCOLO, ni D2M, ni BV4, mais je clique sur des configurations FOX : une pour scanner, une pour imprimer, une pour dessiner, une pour voir des images etc. Un vrai plaisir !

COMMENT L'AVOIR ?

C'est plus que facile puisque cet outil est désormais fourni avec tous les logiciels M&E, dans le dossier système ! L'auteur demande une petite participation financière si vous utilisez régulièrement son programme.

Gageons que cela risque très rapidement d'arrondir ses fins de mois car FOX est franchement un outil indispensable !

PROGRAMMEURS

Petite indication pour les développeurs : FOX fonctionne sur toutes machines et ne Pexec () pas les programmes : il écrit l'ordre de lancement avec un Shell_Write () et quitte. Le GEM relance alors automatiquement l'application à la suite.

Note : ceux qui lisent régulièrement les rubriques M&E auront reconnu dans FOX le logiciel GERMAINE présenté sommairement il y a deux mois !

Pierre Louis LAMBALLAIS

FARGO FOTO FUN

Notre Super Rédacteur en chef vous ayant présenté cette imprimante toute petite mais très étonnante, je vais vous présenter ce mois-ci le driver qui vous permettra de la piloter sur votre ATARI.

RIM: ENCORE !

Bien évidement il s'agit d'un module de type RIM, donc utilisable avec BV4, SWEETEL, D2M etc. Ce module est fourni avec PICCOLO, le petit frère de D2M, qui vous permet donc de charger des images et de les imprimer.

FOTOFUN

L'imprimante Fargo FotoFUN ne permet pas d'imprimer de très grandes images et possède la particularité d'avoir une orientation de papier inversée par rapport aux autres

Imprimantes. En effet, alors qu'une feuille sortie d'une BJC ou d'une STYLUS est dans la plupart des cas tenue verticalement, la feuille issue d'une FOTOFUN est généralement tenue dans l'autre sens puisque c'est une photo. L'orientation du document est donc plus qu'importante, tout comme le choix du support, ce qui, compte tenu de son prix, doit être fait en toute connaissance de cause !

LES REGLAGES

Les réglages disponibles sur le module sont simples. Tout d'abord le RIM procède à une orientation automatique de votre document. C'est-à-dire que si votre document tient aussi bien en mode portrait qu'en mode paysage, le RIM vous laissera l'orienter comme bon vous semble. Par contre, si votre document ne tient que dans un sens, le RIM tournera tout seul votre dessin, afin de le placer dans l'orientation qui lui convient. Dans ce cas, le réglage Portrait/Paysage ne sera plus accessible.

Vous pourrez zoomer votre document, dans la mesure ou celui-ci une fois zoomé tiens évidement sur la surface imprimable. Vous pourrez également choisir entre une sortie papier donc vers l'imprimante, ou une sortie fichier. Dans ce cas, toutes les données devant être envoyées à l'imprimante, seront sauvegardées dans un fichier. Pour imprimer celui-ci, il suffira de double–

Cliquer dessus sur le bureau et de choisir "Imprimer".

LES MUGS

C'est une des particularités de la FOTOFUN: l'impression sur transparent pour transfert sur des tasses. Ce cas spécial est prévu dans le driver, qui retourne alors l'image pour l'imprimer à l'envers (à cause de la transparence). Lorsque vous indiquez "Impression sur MUG", le driver change également l'intensité des couleurs et empêche l'utilisation du vernis. En effet, le vernis protecteur a pour but d'empêcher les traces de doigts sur le document, mais ce vernis est totalement incompatible avec le transfert à chaud. Heureusement que c'est prévu, car sinon vous vous retrouveriez avec des MUG couvertes de plastique fondu...

MODE TC

Le seul reproche que l'on peut faire, nous pouvons le faire à PICCOLO : en fait, vous pouvez le lancer dans n'importe quelle résolution, mais il n'imprimera que l'image affichée à l'écran. C'est-à-dire que si vous lancez PICCOLO en Monochrome, et que vous chargez une TGA, elle sera affichée en monochrome et c'est cette version monochrome qui sera imprimée. Mais comme le module est un RIM, rien ne vous empêche de vous procurer BV4, qui permet de faire des sauvegardes et des impressions "en aveugle" et qui vous permettra donc d'imprimer en True Color sur la FotoFUN !, même en lançant ce logiciel en monochrome!

AIDE EN HYPER-TEXTE

Pour finir, le driver RIM de la FotoFUN ! possède le même type d'aide que le module WIM Quick-Time présenté le mois dernier, c'est-à-dire que l'aide affiche un formulaire avec des titres, sur lesquels vous cliquez pour accéder à différentes pages, donnant des explications sur les réglages, des conseils etc. De quoi faire des Cartes de Voeux et des Menus, sans aucun problème !

Pierre Louis LAMBALLAIS

PARX VOUS PROPOSE ...
LE PREMIER HOME STUDIO VIRTUEL !

QUiNCY v.1.5

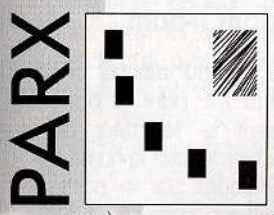
ENREGISTEUR AUDIO-NUMÉRIQUE 8 PISTES POUR FALCON030

- **Transport de bandes**
  Cycle sans discontinuité
  Punch-in/out
  Lecture accélérée avant/arrière
- **Entrée/Sorties**
  Enregistrement d'une ou deux pistes analogiques ou numériques
  Sorties numériques sur 2 pistes post-mix ou 8 pistes pré-mix
- **Gestion du MIDI**
  Import des MIDI–Files type 0 et 1
  Lecture synchrone de l'audio et du MIDI
  Génération de MIDI-Clock
- **Edition des échantillons**
  Gestion de blocs
  Import/Export
  Support des formats AVR et AIFF
- **Table de mixage intégrée**
  2 effets par piste
  Correcteur graves, aigus
  Remix
  Total Recall
- **Nouveautés version 1.5**
  Table de mixage virtuelle
  8 Vraies entrées numériques

990 F

Mise à jour **150 F**

Compatible interface numérique J am8 In/Out



PARX
9, rue du Pin Doré
F–53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

Frais de port : 30 F
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

D2M 2.55

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au Falcon030, mais aussi GEMulator et MagiCMac, dans toutes les résolutions avec 1Mo de mémoire minimum. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

D2M 2.55 ..... 690 F
Mise à jour D2M 2.0a ⇨ D2M 2.55 ..... 100 F
avec nouvelle documentation.

DFORM 1.52

Logiciel de Morphing: transformation, et de Warping: déformation d'images. Vitesse adaptée de façon optimale au matériel ATARI. Images travaillées en 16 millions de couleurs, pour un rendu parfait sous forme d'animations ou de succession d'images.
DFORM alie puissance des modules ME: plus de 100 modules d'import / export d'images, impression couleur etc. et souplesse d'exécution.
Pour toute machine de la gamme équipée de 2Mo mini.

DFORM ..... 450 F

D2M 2.55

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au Falcon030, mais aussi GEMulator et MagiCMac, dans toutes les résolutions avec 1Mo de mémoire minimum. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

D2M 2.55 ..... 690 F
Mise à jour D2M 2.0a ⇨ D2M 2.55 ..... 100 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

Fargo FotoFUN! (papier photo) ..... 290,00 F
BJC 600/610, Epson Stylus Color / Pro ..... 211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C ..... 180,90 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document... (☞ Imprimante ☎)

SCANNERS

Scanner Mustek 600SP II A4 16M coul. ..... 2 890 F
Scanner Mustek 800SP II A4 16M coul. ..... 3 260 F
Offre Spéciale ☞ Scanner + D2M ..... ☎

PARX
9, rue du Pin Doré
F–53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PICCOLO est une version réduite de D2M
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner – imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

que fait Ralph PISKE ?

Mais qui est Ralph PISKE tout d'abord ?

Et bien, c'est l'auteur de Pixart. Il s'est lancé dans la réalisation d'un programme de retouche photo sur Atari. Pour ma part, je pense qu'il s'agit du Pixart 24 bit tant attendu, mais sans doute sous un autre nom.

On parie ?

GdM

où en est DA'S LAYOUT ?

Dans toutes les disciplines, il est de brillants seconds dont on se demande pourquoi ils n'ont jamais pu prendre le dossard numéro 1. Il en va de même avec les logiciels où chaque Anquetil a son Poulidor : Word écrase WordPerfect, XPress précède PageMaker et, dans l'univers Atari, Calamus est l'étalon caracolant devant Layout. Si ce dernier est bien connu en Allemagne, en Suisse et en Autriche, un peu dans le Benelux, il en va tout autrement en France. N'étaient quelques articles et entrefilets parus dans STmag, son nom n'évoque rien d'autre qu'un programme un peu mythique : c'est vrai que la distribution du produit n'a jamais été assurée dans l'Hexagone. La sortie quadrilingue des versions basiques et professionnelles 6.0 pour Mac et Atari, va nous permettre de faire le point sur l'un des plus célèbres inconnus de la PAO atarienne.

Petit rappel

Layout est un logiciel de mise en page enrichi de nombreux modules. A l'origine, il s'appelait Didot et depuis 1988, c'était de loin le meilleur éditeur de fontes et de dessin vectoriel de l'univers Atari. Le premier également à comporter un traceur automatique paramétrable, supérieur à tout ce que l'on trouvait alors sur les autres plates-formes si l'on veut bien excepter l'autotraceur d'AvantVektor Pro toujours sur Atari. Bien qu'ayant profondément évolué depuis, le Layout de base a conservé de nombreux aspects de son prédécesseur, à commencer par un bureau carré de 80 cm de côté, l'éditeur de fontes, la vectorisation automatique auxquels se sont ajoutées des fonctions commandées soit par module, soit par un item appartenant à l'un des cinq principaux menus. Ils sont eux-mêmes divisés en sous-menus, une quinzaine en moyenne qui peuvent en cacher d'autres.

e couteau suisse de la P.A.O

Layout

Un logiciel de PAO combinant les fonctionnalités de XPress, d'Illustrator, de Streamline et de Font O graphic, est-ce une vue de l'esprit ou une réalité ? Non, c'est Layout ! Mais la quantité fait-elle la qualité, l'ergonomie ou l'efficacité ? Tout dans ces pages d'un inconnu venu du Nord. A découvrir par les fans de XPress et les autres.

Beaucoup de développeurs allemands et suisses ont longtemps entretenu la possibilité d'un avenir meilleur sur la plate-forme Atari qui faisait, jusqu'hier dans les pays nordiques avec les ordinateurs à la pomme. Un résultat du marché en est décidé autrement et une reconversion vers d'autres machines, surtout à base de Motorola (Mac ou PPC), s'est engagée depuis un an et demi. C'est le choix fait par Digital Arts qui a conçu deux programmes de dessin (4 et 5) et surtout Reference Kit DA's ColorSystem 3.

Ne fonctionnant sous Jaguar que sous TOS, FOS d'Atari ou sous MagiMac, ou sous émulateur Lapsus, ce logiciel de mise en page enrichi de nombreux modules : vectorisation, création de caractères, pilotage de table traceur, etc... Les fontes de formes de table traceur et la vectorisation autorisent tout autant les plans d'exportation pour lorsque les formats Illustrator, Metafile, PDF font partie du programme de base. On y ajoutera la possibilité de créer des fichiers Postscript, ISS, et ISS VDI pour moteurs Linotype-Hell.

Boîtes à outils

Après double-clic sur l'icône DALAYOUT.PRG, le bureau s'affiche en même temps qu'une feuille vierge au format A4. Dans la barre supérieure apparaissent le sélecteur de modules, le nom du fichier, le folio, le numéro et le sélecteur de calques.

Sur la partie droite figurent les boîtes à outils sélectionnables par les touches de F1 à F5. En dessous s'alignent, sur trois colonnes, de nombreuses icônes aux fonctions précisées par une aide en ligne continue (en haut, à droite de l'écran). Elles désignent soit des bibliothèques soit des fonctions programmables.

La boîte à outils chargée par défaut recouvre les fonctions de mise en page (F2) : F1 traite l'édition de page, F3 gère le texte, F4 prend en charge les bitmaps et F5 le dessin vectoriel.

F1 : l'édition de page

Voulez-vous créer un nombre de pages à l'identique ou en mixte, leur format, les repiés, sécher les pages existantes, définir le nombre de colonnes ou les composers, visualiser le chemin de fer, afficher les hirondelles, la gamme de couleur traitement, c'est ici que cela se décide. La table de travail mesure 80cm

Malgré la richesse de ses fonctionnalités, le bureau n'a pas cet aspect touffu, pour ne pas dire usine à gaz, que l'on a parfois reproché à Calamus. Un petit coup de zoom sur chacune des fonctions n'a cependant rien de superfétatoire.

Boîtes à outils, ti-pom, ti-pom

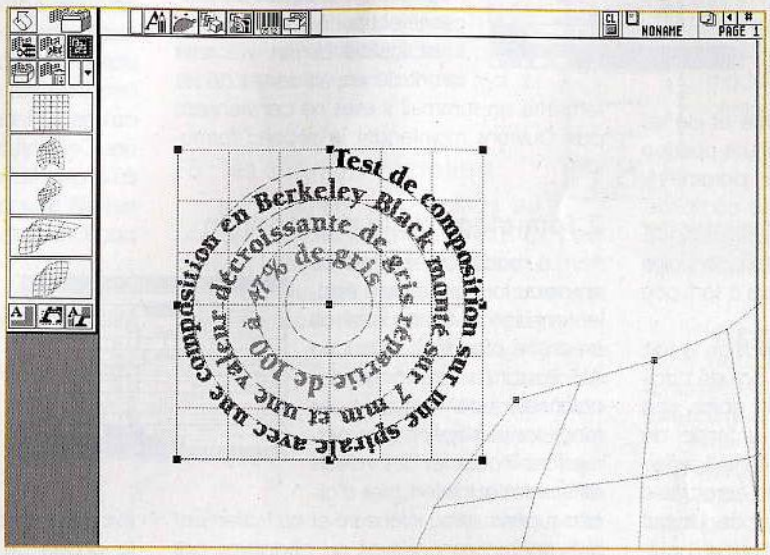
A l'ouverture, le bureau affiche une page vierge au format A4. Dans la barre supérieure apparaissent le sélecteur de modules, le nom du fichier, le folio, le numéro et le sélecteur de calques. Sur la partie gauche figurent les boîtes à outils ou menus sélectionnables par les touches de F1 à F5. En dessous s'alignent, sur trois colonnes, de nombreuses icônes aux fonctions précisées par une aide en ligne continue (en haut, à droite de l'écran). Elles désignent soit des bibliothèques soit des fonctions programmables. Le menu chargé par défaut recouvre les fonctions de mise en page (F2); F1 traite l'établissement du document, F3 gère le texte et typographie, F4 prend en charge les bitmaps et F5 le dessin vectoriel. On trouve dans chaque éditeur des fonctions communes à tous. Situées dans le bas des tableaux, elles déterminent la forme et la couleur des lignes d'aide, leur aimantation, la vision des cadres ou non ce qui autorise un réaffichage très rapide lorsque beaucoup d'objets vectoriels complexes composent la page.

Le zoom se fait par cadrage d'un objet après sélection de l'icône centrale figurant au bas de toutes les boîtes à outils. Le facteur d'agrandissement est de 1 600 %. L'icône de droite ramène à l'état précédent, celle de gauche montre la pleine page. On obtient un résultat identique en enfonçant la touche droite de la souris, montrant en même temps le cadre de travail défini en dernier. Rapide et aisé pour retrouver un objet sans perdre de vue l'item actif. ALT + CNTRL + activation de la souris, côté droit, vous affichent les 6 400 cm2 du bureau. Les objets présents

sont alors montrés en contour et les images signalées par une icône. Il en va de même pour ceux qui travaillent sous MagicMac, l'utilisation de la touche pomme remplaçant dans plusieurs cas le bouton manquant du pointeur. On l'aura compris, de façon générale, les touches ALT, CNTRL, SHIFT accompagnées d'un clic de la souris donnent accès à quasi toutes les opérations dans Layout.

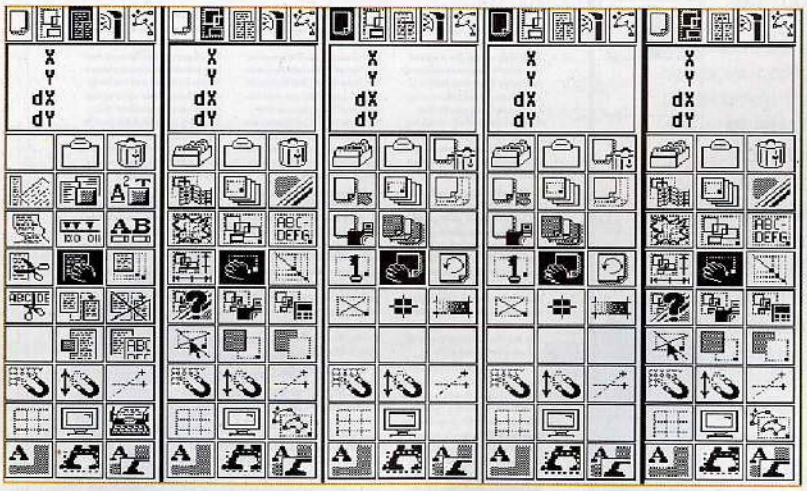
F1 : l'établissement du document

Voulez-vous définir un cahier comprenant un certain nombre de pages à l'identique ou en miroir, leur format, les copier, stocker les gabarits ou feuilles de style, définir le nombre de calques qui les composera, leur tri, visualiser le chemin de fer, afficher les hirondelles, la gamme de couleurs étalonnées, c'est ici que cela se décide. Le placement des hirondelles et de la coupe est paramétrable tout comme le chaînage des textes, la rotation des pages ou leur suppression. La création d'un cahier sur base d'une mise en pages type est extrêmement simple. Il suffit de marquer les différents blocs avec une clé et de cocher les caractéristiques désirées dans un formulaire.



F2 : La mise en page

Les fonctions accessibles dans cette boîte à outils sont extrêmement diverses et vous avez intérêt à prendre note parce qu'il y aura peut-être un contrôle des connaissances à la fin de l'article. J'ajoute que bien des fonctionnalités décrites ci-après sont utilisables dans les autres menus : attention donc, gros morceau à digérer. (Godefroy, tu devrais fournir un sachet de thé ou de café avec cette livraison de ST Mag).



La librairie et le calepin (clipboard) en tête de colonnes permettent de mémoriser des objets (textes, bitmaps, objets vectoriels, groupes d'objets) soit pour des besoins ponctuels – et on choisira le calepin sauvegardé avec le fichier – soit la librairie qui est appelée à l'ouverture d'un nouveau travail. Le calepin a ceci de précieux : il mémorise l'endroit exact ou a été copié un objet. En appuyant en même temps sur CNTRL et ALT, l'élément saisi à la souris retourne automatiquement à sa place initiale. Avez-vous plusieurs états du même travail dans le clipboard, enfoncez donc la touche CNTRL en cliquant sur l'élément : le cadre s'affiche en plein écran et il n'y a plus qu'à choisir. Quant à la poubelle, elle fonctionne à la fois comme un calepin et un peu comme sur le Mac : elle enregistre l'emplacement original d'un graphe, d'un bitmap ou du chemin qui y a été jeté et ne les fait réellement disparaître que quand on quitte l'application.

La touche CNTRL facilite la gestion des couches. En l'enfonçant tout en promenant le pointeur sur la page, un sélecteur s'ouvre automatiquement, l'objet qui se trouve au sommet de la pile affiche le numéro le plus élevé. Il suffit de commander le passage d'une couche à l'autre en cliquant sur une flèche pour sélectionner le sujet sur lequel on veut travailler, bitmap, groupes, etc...

Pour déformer des objets vectoriels, vous avez le choix des moyens : de la grille de Bêziers à la vingtaine de formules appliquées par la calculette (que tout bon matheux pourra enrichir), en passant par la projection, l'extension proportionnelle ou non, la rotation, la pente, le tout pouvant se définir par des chiffres ou à la souris.

La couleur est précisée par des palettes CMJ ou CMJK rangées dans un éditeur à fonction multiples : il permet classiquement de définir des formes de lignes, des épaisseurs en mm et des tons pleins ou en %, des aplats ou des dégradés en modifiant l'échelle des passages d'une teinte vers l'autre à la souris. La création d'une palette utilisateur est naturellement possible. Elles est sauvée avec le travail. Autre possibilité permettant de définir un accord tonal entre un fond vectoriel et une image CMY (K), on peut sélectionner une couleur dans le bitmap.

L'une des innovations majeures depuis la version 5.65 consiste en l'utilisation d'un masque représenté par un M activé par défaut. Ce qui cache les éléments en arrière-plan (jusqu'au blanc) et permet de gérer le "trapping" (recouvrement de couleurs).

L'éditeur de texte-objet propose la composition de figures sur cercle, sur ligne libre, de paramétrer chasse, pente de ligne, angle de signe, dégradé de couleurs, contour : la totale ou presque. Il est loisible de transformer l'objet textuel (les lettres) en un objet vectoriel où tous les éléments sont regroupés dans un même chemin, pour autant qu'il ne dépasse pas 12.000 vecteurs. Naturellement tant qu'on n'a pas fait exploser le graphe-texte en éléments séparés, rien n'empêche d'y revenir pour changer l'un ou l'autre paramètre.

L'appareil photo recèle une photocopieuse interfacée avec de nombreux sous-programmes dont fait partie la calculatrice. On peut ainsi reproduire une figure vectorielle X fois en modifiant sa taille, sa couleur,

son contour, sa forme et même son parcours. La copie fonctionne également avec les bitmaps mais ne peut pas intervenir sur les couleurs.

F3 : la typographie

Nous entrons ici dans un domaine où les utilisateurs occasionnels de Calamus se sentiront mal à l'aise car, conçue dans une optique d'atelier typographique classique, l'approche en est très différente. Ainsi, il est impossible de sauter d'une couleur à une fonte et de les faire varier vingt fois dans la minute puisque tout doit être préalablement paramétré. Cela peut sembler plus lent, plus complexe, mais à l'usage c'est extrêmement pratique. (Pour être juste, il existe une fonctionnalité assez proche dans Calamus, mais à tort, peu de graphistes l'utilisent).

Chaque professionnel de l'édition le sait, une belle page ne s'encombre pas de dizaines de polices ou de forces de corps. Une sélection rigoureuse basée sur un souci de lisibilité, d'agrément de lecture, d'intelligence du texte préside au choix des caractères. C'est pourquoi les concepteurs de Layout ont pensé fonctionnel, ce que d'aucun pourront qualifier de spartiate, et ils ont réparti sur trois formulaires le cahier des charges typographique qui comprend : 1. le style de texte, 2. Le formatage de la composition, 3. La définition des colonnes.

1. Style de texte

Pour bien faire, on part de la copie annotée sur laquelle sont inscrites les références typographiques : fonte, corps, couleur, etc. Elles sont reportées ainsi que les enrichissements dans le formulaire "Style de texte" désigné par un nom, exemple : titre, chapeau... La boîte de dialogue permet de spécifier les caractéristiques de souligné, de contour, d'ombre, d'écart d'ombre et encore les espaces positifs ou négatifs. Une lettre ou un chiffre associé à la touche ALT permettront à n'importe quel moment d'agir sur le texte qui suit, sélectionné ou non, qu'il soit sous forme typographiée ou dans l'éditeur de texte. Un clic dans la composition accompagné d'un appui sur les touches ALT et CNTRL permet de retourner dans le champ d'instructions pour le modifier. Cette modification est aussitôt répercutée dans les colonnes. Seul FrameMaker peut, sur ce plan-là, faire aussi vite.

Le choix de la fonte se fait dans un catalogue réalisé par chargement automatique ou manuel. On peut engranger plusieurs centaines de polices sans saturer la mémoire qu'elle soient aux formats CFN ou DFN ou encore en PostScript Type 1. Ces dernières sont converties automatiquement en respectant les appairages ou le crénage d'origine. Seules les polices sélectionnées sont actives. Il est loisible de les visionner avant de les valider et de les remettre en sommeil si elles ne conviennent pas. Ouvrons maintenant le second formulaire.

2. Formatage de la composition

La macro créée dans ce nouveau formulaire aura également un nom et une lettre ou un chiffre associé à la touche ALT. Passons sur la forme des colonnes pour signaler les fonctions plus spécifiques permettant d'affecter des valeurs différentes aux interlignes d'alinéa supérieure ou inférieure et au traitement des approches positives et négatives par signe ou par mot. Naturellement, on pourra créer autant d'instructions qu'on désire de variables par exemple : fonte appairée ou gérée par degré. A une première macro spécifiant par exemple un formatage en fer à gauche, on pourra adjoindre une seconde reprenant les mêmes coordonnées mais avec une valeur d'interligne supérieure, inférieure ou encore négative.

3. Définition des colonnes

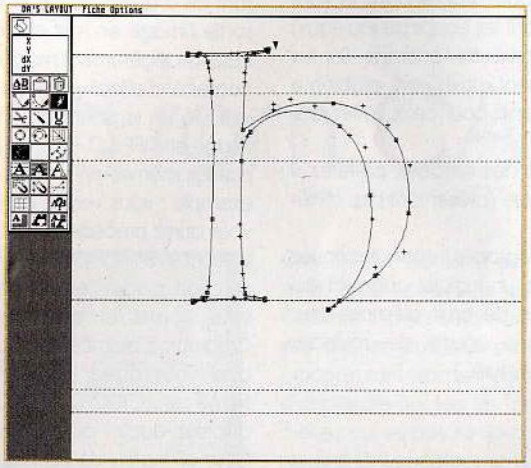
La taille des colonnes, leur nombre, la largeur des gouttières sont reprises ici; la justification verticale est paramétrable. On peut affecter une forme régulière ou non aux colonnes, ce qui permet d'accéder aux habillages complexes. L'inclinaison est possible mais pour une seule, du moins dans ce formulaire. On s'en consolera vite car, grâce au menu 2, on peut toujours parvenir à ses fins. Ceci fait, la première colonne se dépose à l'endroit indiqué par le pointeur et les autres suivent. Pour respecter un gabarit de mise en page tenant compte des marges diverses, on a intérêt à placer préalablement des lignes d'aide aimantées sur lesquelles les colonnes vont se caler. D'où l'intérêt de définir un gabarit et de le sauver.

Vous avez ensuite le choix de travailler dans l'éditeur de texte, importation en ASCII exclusive, d'y choisir le mode de césure selon la langue, de créer un dictionnaire pour les cas litigieux. Evidemment vous avez accès soit à la souris, soit par les codes, au formatage et à la sélection des fontes. Ce qui est somme toute normal.

La copie et l'insertion de blocs de textes se font de manière assez particulière quoi que très simples. Après avoir sélectionné une phrase ou un paragraphe et demandé soit copie, soit suppression, l'élément est placé dans un calepin puis recollé à la demande à l'endroit prescrit. Si le calepin est activé, le collage a lieu mais le texte dont on peut lire le début des premières lignes reste néanmoins à l'intérieur. De cette façon, on peut le replacer à volonté à différents endroits du texte. On retrouve le même principe dans chacun des menus quel que soit le type d'objet. Revenu dans le menu principal, il vous est encore loisible, de transformer une phrase ou un mot en vecteurs, de les déformer, les mettre en contour, etc.

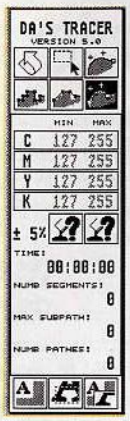
F4 : l'édition d'images

Cette partie de Layout révèle quelques fonctionnalités fort attachantes pour les graphistes. Par exemple spécifier la transparence du blanc ce qui est parfois bien utile pour les insertions d'images détrourées sur fond coloré. Il est également loisible de monter plusieurs images texte, bitmap, vecteurs, d'en modifier les formats respectifs puis de les sauver en TIF dans une résolution au choix. De ce fait, la retouche du document comprenant tous les ingrédients, texte compris est possible et élargit le champ créatif. (On verra plus tard que le module Da's Compose offre d'autres possibilités en matière de fondu et de gestion des différentes couches de couleur). Il est également possible d'insérer un bitmap dans une forme vectorielle qu'on pourra répéter dans un cadre unique comme un motif de frise ou multiplier à l'envi ce même cadre sans apparemment affecter la mémoire. Sous Magic Mac, en ne disposant que 8 Mg de Ram, une image de 1 Mg enfermée dans une forme a été reproduite 9 fois avec un taux de réduction proportionnel de 10 en 10 %. Cela a pris 1 seconde. Avec les mêmes coordonnées, les dix images produites ont été reportées 9 fois dans le sens horizontal, et ce en moins de 2 secondes. Inutile de dire que le même test effectué sur Medusa T40 est plus rapide encore. (1)



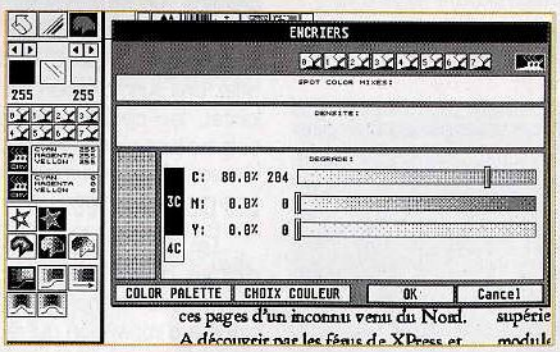
Les demi-tons et les monochromes s'accommodent naturellement de la palette graphique et peuvent générer d'heureux effets de sépia par exemple avec de vielles photos. Les formats d'importation sont réduits au TIF 3C ou 4C, Targa et autres GIF ainsi qu'à des formats de N/B issus du monde Atari convertis automatiquement en TIM, le TIF monochrome maison. Naturellement Layout accepte les fichiers en 4 couleurs séparées selon le procédé Reference K, module produit à l'origine pour DA's Picture, maintenant pour Layout et qui est également fourni pour Photoshop.

(1) Un cache d'affichage a été adjoint dans plusieurs menus de la version 6.0 permettant, selon la taille de l'image, de faire varier et la qualité et la vitesse d'exécution qui dépendent aussi de la carte graphique. Cela s'avère bien utile quand on veut dessiner en vecteurs sur un trait ou un demi-ton en arrière-plan. Pour les bitmaps, le Falcon s'en sort très bien, même avec la Ram de base et les rafraîchissements d'écran ne se font pas trop attendre. Avec des chemins vectoriels complexes, c'est un peu moins rigolo et une carte screenblaster plus un complément de ram n'est pas un luxe. C'est nettement mieux avec un TT, un Medusa ou naturellement l'Hadès. Pour être honnête MagicMac couplé à NVDI Mac ne s'en sort pas mal du tout.



F5 : les chemins vectoriels

Le traitement des vecteurs est une des grandes forces de Layout. On peut dessiner directement sur un bitmap à main levée ou, plus économiquement, poser ses points en usant de courbes de Béziers, tangentes activées ou non, passer au trait, s'aider d'une grille ou de lignes aimantées pour réaliser un chemin avec beaucoup de précisions. Leur mise en contour, leur jonction figurent aussi dans l'arsenal graphique, ce qui est normal. On retrouve ces derniers paramètres dans l'éditeur de fontes. Il y a certes un peu moins de fonctionnalités que dans un programme comme Illustrator, mais autant l'héritier de Didot m'a toujours semblé intuitif et aisé à manier, autant l'enfant d'Adobe m'apparaît abscons. J'ajouterai que j'initie des dizaines d'étudiants chaque année à la pratique des deux logiciels et je vous laisse deviner lequel ils préfèrent. Bon comparaison n'est pas raison, mais enfin... Parmi les nouveautés apparues depuis la version 5,67 de décembre 95, il y a la possibilité de placer plusieurs objets différents dans le même plan vectoriel, la suppression automatique des vecteurs "inutiles" en combinant des tracés différents pour en faire un chemin unique. Enfin, mais cela est un peu plus ancien quoique toujours appréciable, la possibilité de déformer des courbes en agissant directement sur elle-même, à n'importe quel endroit et plus seulement en manipulant les points d'accrochage ou tangentiels.



Dernière précision : pour la vectorisation automatique on aura recours au module intégré au programme. Les modules, ce sera l'objet de la prochaine édition.

Jean Pierre GUERIN

(1) Performances sur Medusa T40

6.5 secondes sont nécessaires pour charger un fichier DIP de 22 pages comprenant 10 dessins vectoriels complexes, 29 fontes, 27 TIF (7 Mega).

Temps de remplacement de la fonte principale de la validation à l'affichage de la page : 3,5 sec.

Temps de passage de la page 1 à la page 22, affichage compris : 1,6 sec.

Répéter 20 fois une TIF de 1,2 méga avec un écart d'un cm : 4,5 sec.

Copier 25 fois ce TIF avec un facteur de réduction régulier de 5 %, un écart original entre copies de 10 mm ramené à 95 % pour les suivantes et chaque fois une rotation par 5 degrés : 4 secondes

Copier 40 fois un texte vectoriel en dégradé de couleurs comprenant 25 signes montés en forme de vague, appliquer les mêmes coordonnées que précédemment en faisant varier les teintes à chaque reproduction : 6 secondes.

(2) Reference K :

Reference K est une solution de séparation CMYK pour lequel une demande de brevet est en cours. Il automatise ce travail et permet de réduire la consommation d'encre (épaisseur de couches réduites, insensibilité au changement de densité d'encre, balance de gris stable, intervalle de densité plus élevé). Il est fourni seul ou intégré à DA's Colour System III, le procédé 7C (Hi FiColour) que le laboratoire de Kodak Autriche a acquis en juin 1996 pour l'inclure dans ses systèmes de photographoto numérique

pratique

les problèmes à éviter avant le flashage en quadri

Les termes techniques sont expliqués dans les précédents numéros, tout ceci s'applique aux créations de documents en quadri mais aussi en bichromie et simili...

LE REPERAGE

Pour effectuer un bon repérage, l'imprimeur a besoin de symboles qu'il superposera au montage. Aussi il est absolument nécessaire d'y apposer les hirondelles, sortes de cercles concentriques qui permettent de s'ajuster au dixième de millimètre prêt. Pour l'instant, aucun problème, néanmoins il existe certains cas ou le repérage se fait mal, même avec un bon imprimeur, si on regarde de près on aperçoit souvent des débordements de blanc, ou d'autre couleur.

Pour y remédier, il faut observer plusieurs règles :

– Le texte, si sa couleur est un noir à 100%, et sauf exception, doit toujours être en surimpression (option " transparence " dans CALAMUS,

– Eviter au maximum (si possible bien sûr) les défonces fines sur plusieurs couleurs à la fois (une défonce c'est une sorte d'effet négatif), par exemple si vous avez un cadre plein en Magenta 50% et Cyan 50 % (c'est un exemple) et que vous voulez y mettre du texte italique en blanc (donc le texte en défonce), vous fatiguerez votre imprimeur et en plus vous ne serez même pas sur du résultat. Si vous avez absolument besoin de défonce, essayer des défonces sur une seule couleur. Sinon évitez les petits détails.

LA COUPE

La coupe est aussi un sujet épineux, même si on peut très vite résoudre le problème.

Les traits de coupe, situés aux quatre coins du document (insérer au même moment que les hirondelles), sont faits pour guider l'imprimeur lors de la coupe. Mais il y a toujours une marge d'erreur à la coupe, (un exemple : essayer de couper 100 feuilles à la fois, vous verrez qu'il y a un décalage sur plus de la moitié des feuilles et de plusieurs millimètres)

Pour éviter ce problème une solution qui arrange tout :

– Si vous avez des cadres ou des photos qui sont juxtaposés au bord du document, faite les dépasser de 0.5 cm en dehors du format. A la coupe vous serez sûr de ne pas avoir de blanc sur les bords du document.

LES BEN-DAY (problèmes des coups de rouleaux)

Le benday est l'abréviation de benjamin day, et correspond à la réalisation de couleur unie utilisant des tramages (s'oppose au mode trait qui ne propose que deux choix noir 100% ou blanc).

Un dégradé peut être considéré comme du benday, et pose souvent des problèmes sur pratiquement toutes les presses offset : on laisse entrevoir quelques traces dans le sens de l'impression (ce sont les coups de rouleaux) dues à la non-régularité de l'encrage. Sur les Surfaces véritablement unies, ce problème existe aussi, il faut donc, pour cela, éviter plusieurs choses :

– Eviter les grandes surfaces, préférez si possible un fond texture (présentant plus d'irrégularité).

– Evitez les dégradés, sinon fabriquez votre dégradé avec un logiciel adéquat qui permet une diffusion de bruit aléatoire permettant d'éviter ces coups de rouleaux (Images studio, Das picture...)

LES DEFONCES

Les problèmes liés aux défonces vont bien évidement de pair avec les problèmes dûs aux repérages, mais il faut bien sûr savoir les mettre quand il faut, car sans défonce dans les couleurs les couleurs deviennent sombres. Dans certains cas il faut mettre le texte en surimpression mais dans d'autre il faut le mettre en défonce : un texte noir sur un fond jaune (ou autre couleur uni), là pas de problème : la surimpression s'impose. Par contre, si vous appliquez une surimpression sur plusieurs couleurs jointes, les couleurs de fonds apparaîtront comme par enchantement.

LES DECHARGES

Les décharges sont des phénomènes plus difficiles à expliquer dû principalement au phénomène d'encrage : l'encre charge le cylindre d'impression qui répercute l'encre sur le papier. Lorsque vous réalisez sur votre document un aplat (surface unie sans tramage : la couleur à 100%) le cylindre se charge toujours au même endroit. Lorsque l'aplat est terminé, il reste encore un peu d'encre dûe à la surcharge de l'aplat, et une tache se forme juste après l'aplat, formant une décharge.

Pour éviter ce problème : pas de miracle, éviter les longs aplats qui se terminent brutalement sur la feuille, faite les continuer jusqu'au bord (et même plus loin pour la coupe)

LES SEPARATIONS DE COULEUR

Les problèmes dus à la séparation de couleur n'existent pas lors de l'impression, mais plus en amont, lors du Flashage. CALAMUS a l'habitude de séparer les fichiers en CYMK, et pourtant on a quelques fois la surprise d'avoir à la sortie l'image en noir et blanc, ou d'avoir des couleurs légèrement modifiées... Il est vivement conseillé d'effectuer une séparation de couleur via un logiciel qui sauvera ensuite cette image en TIFF 6.O. En effet, les couleurs ne sont pas les mêmes en impression et à l'écran. Par exemple : vous voulez imprimer un cyan que vous aurez précédemment configuré avec les valeurs RVB : RO V100% B100%. Vous avez là un cyan, si vous l'enregistre en tga ou ce que vous voulez et que vous l'importez dans Calamus, Calamus va séparer le document, ainsi vous aurez votre ROV100B100 transformé en C100%M0%Y0%B0% . Vous ne décelez aucun problème ? Et pourtant si, le Cyan d'imprimerie est plus foncé que le cyan de votre écran. Un logiciel qui dispose d'une séparation étalonnée corrige ce problème sans difficulté... Ceci est valable avec les autres couleurs à part le blanc et le noir qui conservent leur valeur d'origine.

LE MOIRAGE

Le moirage apparaît pour deux raisons, soit parce que vous avez scanné un document déjà tramé (type photo de magazine, prospectus), soit parce que les trames de chaque couleur ne sont pas à la même résolution.

Il est souvent très difficile de supprimer l'effet de moirage lorsque l'on scanne des photos déjà tramées si l'on veut une bonne résolution En effet, on a le choix entre numériser à basse résolution jusqu'à obtention d'un résultat correct (dans ce cas on perd du détail), ou bien on effectue un flou sur une image haute résolution (quelque fois c'est pire). La meilleure solution c'est encore d'avoir les photos originales, et si on peut vraiment ne

pas faire autrement, il faut passer par des logiciels qui détrament la photo. La encore quelques efforts sont à fournir puisque pour détramer une image tramée de façon optimale, il faut connaître la résolution de la trame (linéature) qu'il ne faut pas confondre avec la résolution de l'image scannée ou encore la résolution du film. Ceci dit, d'une façon générale, les documents qui datent de dix ou 20 ans ont une trame de 133 lpi, ceux plus vieux une trame 120 voir 90 lpi. Pour les plus récents cela se complique : les magazines impriment généralement à 133 ou 140 lpi pour une simili (voir quelque fois pour une quadri, quelle honte ! ! !) et de 170 ou 200 pour une quadri, les oeuvres d'art ont une trame généralement supérieure ou égale à 200 lpi, et les journaux une trame de 90 (quelque fois beaucoup moins).

LA CHASSE DES CARACTERES

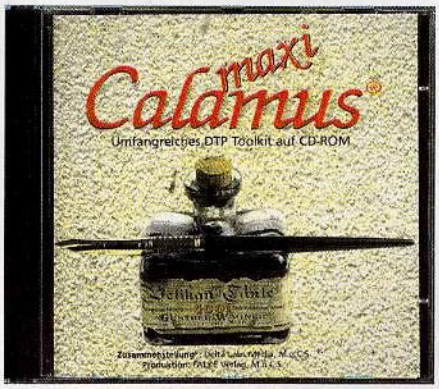
Le Wysiwyg n'étant pas encore exactement ce dont rêvent les professionnels, il existe encore quelques problèmes au Flashage. Vous écrivez votre texte dans un cadre et vous vous apercevez avec satisfaction que le texte rentre pile dans une ligne. Pourtant au Flashage, sur les films, votre texte prend deux lignes ! Cela n'arrive pas fréquemment, surtout si votre flasheur est bienveillant, car la seule méthode pour éviter les problèmes c'est tout d'abord de joindre une sortie de votre travail sur papier pour qu'il puisse bien vérifier la chasse des caractères. Si ce genre de problème arrive (surtout en Postscript, je vous rassure), c'est à cause des changements de configuration de base millimétrique, le millimètre n'étant pas compris par tout le monde de la même façon (à plusieurs millièmes près bien sûr), l'erreur d'interprétation de la mesure si infime soit elle, se répercute de lettre en lettre et les textes chassent à ligne du dessous.

LES POLICES DE CARACTERES

Vous voulez toujours flasher votre beau document, et que constatez-vous à la sortie des films que les polices sont différentes. Pour esquiver ce problème la meilleure solution consiste à fournir vos polices sur le support (disquette ou autre). Mais il peut encore résider quelques problèmes : vous fournissez vos polices, et là toujours les mêmes problèmes à la sortie des films. Cette fois-ci c'est à cause d'un problème peu connu, les polices de caractère (Calamus ou True type) portent des noms identiques, sont visuellement identiques mais ce qui ne se voit pas c'est la chasse des caractères (l'espace des caractères par rapport aux autres). En effet les polices en domaines public font l'objet de multiples manipulations et modifications, et de ce fait il peut exister plusieurs versions. La meilleure solution : fournir là encore vos polices et exiger que l'on s'en serve même, si le flasheur les possède déjà !

Florent GONDOUIN

cd rom CALAMAXIMUS



La référence pour les calamusiens.

Tout d'abord quelques chiffres pour vous faire saliver :

- 128 Mo sur CDROM dédié à Calamus,
- 2805 polices de caractères CFN,
- 251 CVG (et non 270 comme indiqué au dos du CDROM),
- 2 438 Images au format img noir et blanc (et non 2 700)
- 115 documents CDK (et non 50, là un bon point.)
- 57 modules CXM
- 3 accessoires
- 15 démos et utilitaires (dont Calamus ST et PC)

Ce CDROM allemand est vraiment une référence pour ceux qui utilisent fréquemment Calamus, il ravira autant les amateurs occasionnels que les professionnels. Les documents CDK proposés sont vraiment pour ceux qui ont besoin d'apprendre ou pour les "premiers secours". Rien à dire pour les polices de caractères, les meilleures sont là. Les polices sont proposées par dossiers séparés classés par ordre alphabétique. On aurait aimé les avoir, en plus, dans un seul dossier, pour pouvoir sélectionner directement le chemin. Quand on possède un document exotique, c'est bien pratique, car la recherche devient vite fastidieuse (vu la capacité d'un CDROM, il y avait de la place !) D'autre part les "cliparts" sont en noir et blanc. On aurait aimé tout autant des cliparts en noir et blanc et en couleur, car de plus en plus d'utilisateurs possèdent une jet d'encre couleur.

Les utilitaires proposés sont très nombreux, il y a des patchs pour Calamus, des utilitaires de fonte, des utilitaires de conversion (hpgl et eps vers CVG et inversement), des accessoires d'impression directes, des drivers pour HP laserjet (II, III, Deskjet, Paint Jet. Par contre il n'y a rien pour la HP4 qui pourtant existe bel et bien).

Les listes de logiciels de PAO en démos sont très nombreuses :

Arabesque 2, Calamus SL, Calamus 95 (P.C.), Chagall, Convector 2, module Eddie, module Filtre avec le source en C (très bon point pour ceux qui veulent programmer des modules supplémentaires), outline art...

Il y a tout de même quelques regrets mineurs, il aurait été souhaitable, d'avoir une petite documentation française du CD Calamaximus. De plus la langue de Goethe est majoritaire et ne permet pas toujours de jouir pleinement des différentes démos.. Enfin, la place disponible sur le CD aurait dû suggérer aux auteurs d'y inclure quelques textures en TIFF 6.0 libre de droit, ou quelques PhotoCD...

En bref, un très bon produit et un très bon rapport qualité prix. Si vous voulez acquérir un CD pour Calamus, c'est celui-là qu'il vous faut.

cd rom CALAMAXIMUS
Prix : 268 F
(manuel des fontes en option)
Edité par La Terre du Milieu, BP11 74310 Les Houches, tél 04 50 54 59 41

► Indispensable pour la PAO, bon rapport qualité prix, les polices de caractère, les utilitaires Calamus
► Pas de traduction en français

les trucs de LA TERRE DU MILIEU

les ombrages réalistes

ombrages

ombrages

Une question qui revient constamment dans vos lettres ou coup de téléphone est : "comment faire des ombres réalistes dans Calamus SI ?"
Il est vrai que je me suis longuement posé la même question jusqu'au jour où j'ai eu le module filtre entre les mains. Celui-ci est livré en version de démo sur la disquette du mois, vous devriez donc pouvoir l'appréhender conjointement à cet article.

Le truc !!!

Pour bien comprendre le principe qui permet de faire des ombrages réalistes, nous allons nous attaquer à celui du mot "ombrage".

1) Tracez un cadre texte et tapez le mot "ombrage" en typo grasse et d'une taille conséquente (72 points par exemple).

2) Copier ce cadre en le décalant de très peu (décalage horizontal et vertical de 0.25 pt dans notre exemple).

3) Placez la copie en arrière plan

4) Allez dans le module filtre et chargez celui intitulé "weich" (flou) s'il n'est pas déjà là.

5) Une prévision floue apparaît à côté de la copie de votre texte dans la fenêtre du filtre.

Nb : les captures sont en allemand car la version française ne permet pas de faire de snapshot (pourquoi ???). Rassurez-vous, la version de filtre commercialisée, elle, est bien en français.

6) Cliquez sur paramètres ("filter parameter..." sur le snap) et paramétrez le bouton rotatif de gauche ("größe sur le snap) à 16.

7) Cliquez sur OK. La copie de gauche est maintenant floue.

8) Cliquez sur format d'image ("bildformat..." sur le snap), enfoncez le bouton gris ("grau" sur le snap) et rentrez la résolution de 240 x 240 dpi.

9) Cliquez sur ok. Le flou de la copie de gauche a changé. Il est beaucoup moins fort et la typo beaucoup plus grande. Il se peut même que vous ne voyiez plus, ou presque, le mot "ombrage". Pour remédiez à cela, cliquez sur la partie à visualiser dans le mot "ombrage" à droite. La copie de gauche se positionne exactement à l'endroit du cliquage. Si vous voulez comparer avec le mot "ombrage" initial, cliquez avec le bouton droit hors de la copie ombrée. Le mot "ombrage" perd alors son effet tout en restant en résolution 240 dpi. Pour revenir au flou, cliquez à nouveau sur le bouton droit.

10) L'effet vous convient ? Cliquez sur OK. Calamus va calculer, plus ou moins longuement suivant votre ordinateur, l'effet d'ombrage sur tout le mot.

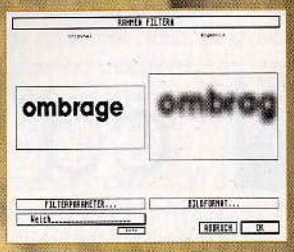
11) C'est terminé, mais l'ombrage est trop foncé. Allez dans le menu "cadre", sélectionnez l'icône "cadre image" et cliquez sur la deuxième icône en haut à gauche "fonction spéciale pour cadre".

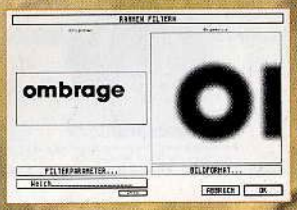
12) Cliquez alors sur "paramétrer courbe de gradation". Une boîte de dialogue s'ouvre alors avec une courbe et des boutons pour augmenter la luminosité et le contraste. Cliquez sur les flèches d'augmentation de la luminosité jusqu'à arriver au moins à un bon tiers de la partie droite du cadran.

Cliquez sur OK, votre ombrage est maintenant très réaliste.

13) Avec cette méthode, vous pouvez entrevoir les folles possibilités créatrices du module filtre. Essayez par exemple de tracer un cadre spécial sur un document et d'appliquer un filtre dessus. Vous serez très surpris par la puissance de "filtre". Votre effet s'appliquera sur tout ce qu'il y a derrière, quel qu'il soit. C'est à mon sens un des atouts phénoménal de Calamus SI sur tous les logiciels de PAO actuels quels qu'ils soient. Montrez cela à un heureux possesseur de X-PRESS, il croira nager en pleine science-fiction.

GdM d'après le manuel du module "filtre" pour Calamus SI





ombrages

ombrages

47 produits exceptionnels édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM

Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK

Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

QUADERNO FALCON

Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER

L'outil idéal du musicien ataristе sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX

Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 900 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE

Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4

L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. Dispos très prochainement.

PAO

PHOTOLINE

PHOTOLINE est le must atarien en matière de retouche photo. A vous les automasques liés aux lassos et retouchables en vectoriel ou dessin bitmap. A vous les effets saisissants, le plaquage 3D, les fonctions de retouches très avancées, le tout dans un fonctionnement en 32 bits et une vitesse de calcul ahurissante.

BACKGROUND CD

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse...

CD ROMS DTP GRAPHIKEN

Une collection de cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : Nc

PLANETE CALAMUS SL

CALAMAXIMUS

Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 268 F

MODULE MERGE

Mélangez et fondez vos cadres entre eux, créez des défonces... : 1640 F

MODULE PAINT

Peignez directement sur votre document dans CALAMUS SL. Passez la goutte d'eau, le doigt sur vos cadres quels qu'ils soient : 2533 F

MODULE FILTRE

Appliquez des effets sur vos cadres ou sur un ensemble de ceux-ci quels qu'ils soient : 1266 F

FILTRES SUPPLEMENTAIRES

Cinq filtres de haute volée pour le module FILTRE : 633 F

PACK RETOUCHE : MERGE PAINT FILTRE

Le pack qui explose les limites de la création graphique et qui relève de la science fiction pour les non "calamusiens". Indispensable !!! :
4643 F.

MODULE EDDIE 2

L'éditeur de texte surévolué pour CALAMUS SL. Appliquez vos styles de textes et règles à des multiblocs. Des fonctions de chercher/remplacer extrêmement puissantes : 1266 F

MODULE FEINDATEN

Finis les manques de mémoire. FEINDATEN vous permet de remplacer vos images à l'écran par des copies basses résolutions pour libérer de la mémoire et de les recharger en haute définition à volonté pour les contrôler ou les retoucher : 2111 F

PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2

Flashez directement avec votre CALAMUS un fichier postscript prêt à envoyer dans n'importe quelle flasheuse. Idéal si vous n'avez pas de flasheur CALAMUS à proximité : 2533 F

PILOTE D'IMPRESSION TIFF

Flashez un TIF compatible PHOTOSHOP, FREEHAND ou autre de votre document à l'écran à partir de votre CALAMUS : 1026 F

PILOTE D'IMPORT PICT

Importez les images PICT (max. 256 couleurs) du MAC dans CALAMUS : 211 F

SPOOLER TIF POUR LINOTRONIC

2533 F

DRIVER VDI 3

Le pilote-miracle qui vous permet d'imprimer avec SpeedoGDOS ou NVDI (à partir de la v.3). Permet également d'utiliser l'imprimante paramétrée dans le MAC sous MAGIC MAC : 844 F

PILOTE WACOM

Deux pilotes pour dessiner avec les tablettes WACOM dans CALAMUS SL. Efficacité maximum avec le module PAINT. Une version UD et une version ARTPAD : 633 F chacune

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA

Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II

Tous sur les ovnis. Il y a même des fichiers d'animation AVI où on est censé voir ces derniers. Cd rom en anglais. Voir pack ACM.

SPACE MISSION

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

TIME ALMANACH 90

La vision du TIME sur les années 90. Indispensable pour comprendre comment les USA voient le monde et son histoire. Des photos historiques, des personnalités célèbres, des évènements essentiels, des interviews exclusives... Bref de quoi se plonger dans l'American Way of Life. En anglais évidemment : 258 F

TIME ALMANACH 95

Idem, mais uniquement sur l'année 95 : 258 F

MPC WIZARD

Un peu de tout, en multimédia et toujours en anglais s'il vous plait. Voir pack ACM

PACK ACM :

MPC WIZARD + UFO II + TIME ALMANACH
La compil prix budget : 390 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4

La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CD ROM ATARI FOREVER

Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 220 F.

CD ROM COMPENDIUM

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

CALLIGRAPHER GOLD

Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

LE GUIDE DE L'ATARI

Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus)

DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

service démos

On ne le dira jamais assez, le Service Démo c'est :

Thirard Frédéric – Service démos
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

PLACE TO BE (2)

Après un long mois d'attente, voici la suite du compte rendu de la Place to Be 4.

Pour les retardataires je rappelle que cette Coding Party a eu lieu à Mont-de-Marsan, dans les Landes, à la fin du mois d'août. Pour ceux qui ne savent plus trop de quoi je parle, je ne saurais trop leur conseiller de relire l'article du mois dernier.

TOUT DE SUITE LA SUITE

Dans la foulée du mois dernier, continuons notre compte rendu de la Place to Be, avec les tests des démos et bien sûr des interviews.

Mais voyons d'abord les démos...

MOST WANTED DEMO

C'est le nom de la démo qui a fini en première place. C'est une oeuvre du groupe Scarface. Pour une fois la musique n'est pas dans le genre techno, mais plutôt rock, avec de bons riffs de guitare, assez sympas (pour ceux qui aiment).

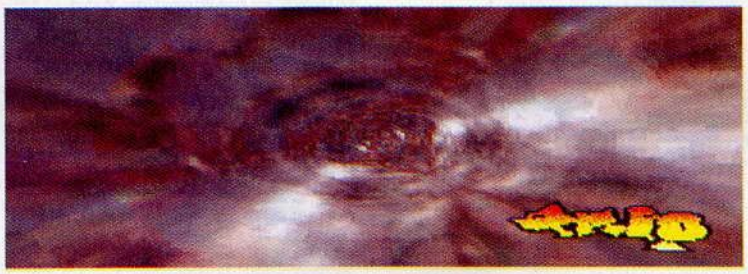
La démo commence par un vaisseau 3D qui se déplace dans un starfield "mobile", qui donne le ton, et elle se poursuit par des objets 3D de bonne taille dont l'animation est rapide ; dommage que le rendu soit un peu sombre.

Vient ensuite un effet de miroir, avec une projection de deux images sur un tétraèdre, puis encore de la 3D.

Un des objets 3D voit une de ses faces subir une sorte d'effet fractale indescriptible (disons que l'une des faces se répète à l'infini à l'intérieur d'elle-même). (N.d.l.r. : on appelle cela un Feedback dans le milieu de la vidéo, c'est l'équivalent du larsen en musique).

Pour ne pas perdre la main avec la 3D, on poursuit avec un cube 3D plutôt grand, avec déformation à l'intérieur, cet effet est très curieux et très impressionnant.

Enfin, Scarface nous a gardé le meilleur pour la fin puisque l'on finit sur un excellent rotozoom, sur lequel viennent apparaître des déformations temps réel (tiens, je dirais qu'il y a du DSP là dessous).



Le Tunnel mappé de l'XTasie de Trio

Au global, c'est évidemment une très bonne démo, qui doit faire partie de votre collection.

GLOOP

Cette démo des Misfits m'a particulièrement emballée. Il faut dire que la musique est de Maf, et n'est pas sans rappeler celle de la Yepiha dont je vous ai tant vanté les mérites. D'ailleurs le premier effet, ressemble à s'y méprendre à celui de la Yepiha : il semble que ce soient les mêmes cercles bleus...

Là s'arrête l'analogie, puisque la démo se poursuit avec des effets en points fort sympathiques, mais malheureusement la synchro ne semble pas excellente...

La démo se poursuit par un rotozoom un peu petit mais impeccable d'un point de vu rendu.

Apparaît alors sous nos yeux émerveillés un nounours qui n'est pas sans rappeler, une fois de plus celui de la Yepiha. Mais regardons plutôt à coté du nounours puisque dans un cadre se présente non pas un cube, mais un tétraèdre mappé et lightsourcé. Un très bel effet, et très fluide en plus. Effet encore plus réussi, lorsque l'on voit que les faces du tétraèdre subissent en plus chacune un rotozoom !

La suite de la démo se compose d'objets 3D aux couleurs irisées forts attrayantes, malheureusement gâchées par un nombre de faces trop faible des objets.

Ce n'est rien puisque the Misfits se rattrapent en nous offrant un magnifique FIRE, sur des objets 3D en fil de fer, le tout accompagné de FIRE également, sur le bas du cadre...

Je peux vous dire que je n'ai jamais vu du FIRE aussi réussi sur une démo Falcon, il est

tout simplement sublime.

La démo se finit sur un dernier objet en points.

En conclusion : une démo à posséder absolument, ne serait ce que pour le magnifique FIRE.

XTASIE

Cette démo du groupe Trio, possède une musique plutôt techno qui me fait penser un peu au "seigneur des ténèbres" (ou plutôt "professeur daktylus" pour ceux qui se souviennent avec nostalgie).

Cette musique donne à la démo un rythme agréable, car elle accompagne bien l'ensemble de la production.

Disons tout de suite que cette démo comprend des écrans tirés de Windows 95, ce qui est probablement dû au fait que l'un des concours surprise de la Place to Be était de réaliser une démo se moquant de ce système bien connu des PCistes.

Cette démo comporte de la 3D assez belle, avec des objets raytracés, suivis d'un tunnel mappé absolument splendide.

Puis vient du FIRE, assez beau mais lent (moins bien que celui de la Gloop en tout cas).

Suit un cube mappé, très classique, mais réussi (et puis les images de mangas utilisées comme texture ont l'air intéressantes).

Viennent ensuite les éternels greatings, mais ils sont en rotozoom, ce qui les rend difficiles à lire mais cet effet est très original.

Suivent dans l'ordre : un cube en texture 16 x 16, une animation lightsourcée ou s'écrit Atari Falcon O3O (moi j'aime bien), pour finir sur l'écran de fin, celui de Windows 95 indiquant que l'on peut éteindre sa machine en toute sécurité (mais si, puisqu'on vous le dit...).

KLAFOUTY

Cette démo est dans la même lignée que l'intro Bill 96 Ko dont je vous parlais le mois dernier...

Elle porte bien son nom : "Even Worse" (encore pire), dans la mesure où elle est en entrelacée (bobo les yeux) et qu'en fait elle n'est pas terminée. Pas commencée pourrait on même dire, puisqu'il n'y a aucun effet, juste un petit texte expliquant pourquoi la démo n'est pas faite...

Pas de commentaire à faire, si ce n'est que vous ne devez pas vous étonner de ne pas la trouver dans la liste du service démo...

Le tétraèdre mappé de de la Gloop

Le sublime fire de la Gloop

on ne s'en lasse pas...

Un joli rotozoom, c'est celui de la Most Wanted

ROSWELL DEMO

C'est la démo d'invitation à la C.P. il s'agit d'une compilation d'images d'extra-terrestres de Roswell et d'images des X-Files, accompagnée d'un texte vous incitant à vous rendre à la C.P.

PLACE TO BE V

Je ne saurais d'ailleurs trop vous conseiller de vous rendre à la prochaine Place to Be, la cinquième du nom. Sachez qu'elle aura peut être lieu à Pau plutôt qu'à Mont de Marsan pour offrir des conditions techniques encore meilleures.

Sachez en tout cas que votre serviteur était présent avec un camescope, de manière à ce que le CD ROM STmag qui est en projet puisse accueillir un peu de vidéo sur cette excellente Coding Party.

En tout cela ne fait aucun doute que la Place to Be est LA C.P. des Falcons, étant donné le nombre d'Ataristes présents, et la bonne ambiance générale, probablement dûe à CALS'N qui n'a pas son pareil pour animer ce genre de manifestations.

QUELQUES INFOS EN BREF

Certains membres du groupe NoCrew travaillent sur un adaptateur ISA (un bus qui vient du monde PC, permettant de connecter de nombreuses cartes, dont des cartes graphiques) se branchant sur port cartouche, et fonctionnant sur toutes les machines de la gamme.

Cependant le tout n'est qu'en début de développement, et les drivers s'annoncent particulièrement difficiles à faire.

TaT de Digital Chaos, est désormais dans le groupe Avena.

Du coté d'Adrenaline, Dragon et BAT (graphiste) ont rejoint le célèbre groupe.

Elendil coder du groupe ExA est en train d'élaborer un petit jeu de voitures semblable à Mario Kart. La preview est très sympa.

N'oubliez pas de noter sur vos agendas les 7 et 8 décembre, car se déroulera le second forum des applications Atari à Bercy-Expo, auquel je serais présent pour vous proposer les dernières démos, dans le cadre du service démos.

VOUS REGARDEZ TROP VOTRE MONITEUR...

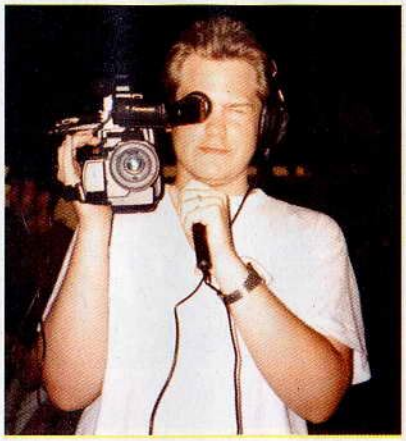
Je tiens à remercier le magasin Gitem de Mont de Marsan qui a eu la gentillesse de nous dépanner pour le camescope.

La prochaine fois, je dirais un petit mot de la Saturne Party IV, qui vient juste de se dérouler à l'heure où j'écris ces lignes.

Vous aurez également droit au test de la O-TENTYK d'Adrenaline, et puis tant qu'à faire il y aura même l'interview d'un des membres du groupe : Mangue.

En attendant bonnes démos !

FREDERIC THIRARD
thirard@planete.netsse



c'est qui celui qui filme pour le CD ROM STmag ?

Interview d'HADES

(il s'appelait déjà comme ça avant...) groupe TOOL 8 technologies.

Présente toi rapidement, de quel groupe fais-tu partie, quelles sont vos activités ?

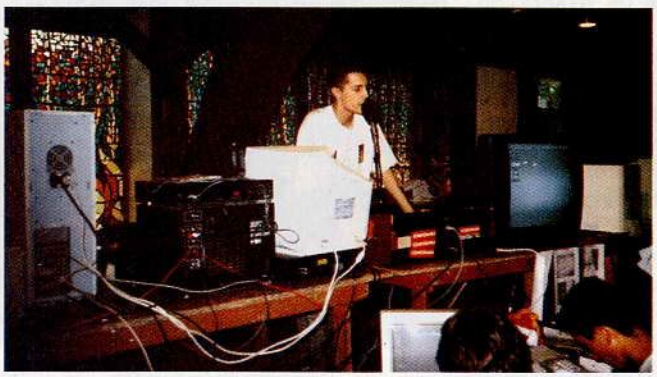
Mon pseudo est HADES, je l'avais bien avant l'annonce de la machine du même nom, je fais partie d'un groupe bordelais, TOOL8 Technologies. Nous travaillons sur un clone de Zelda et un essai de driver pour les tablettes Wacom.

Comment en es-tu venu à l'Atari, et plus particulièrement au graphisme ?

Depuis 1985, j'avais un bon vieux ORIC ATMOS (encore opérationnel), en 1987 un pote m'a fait découvrir le ST, ensuite, le STe et en 1993 le Falcon. En ce qui concerne le graphisme, j'ai commencé par hasard en bidouillant sur DEGAS ELITE, puis SPECTRUM 512, l'excellent NEO MASTER et maintenant APEX sur O3O.

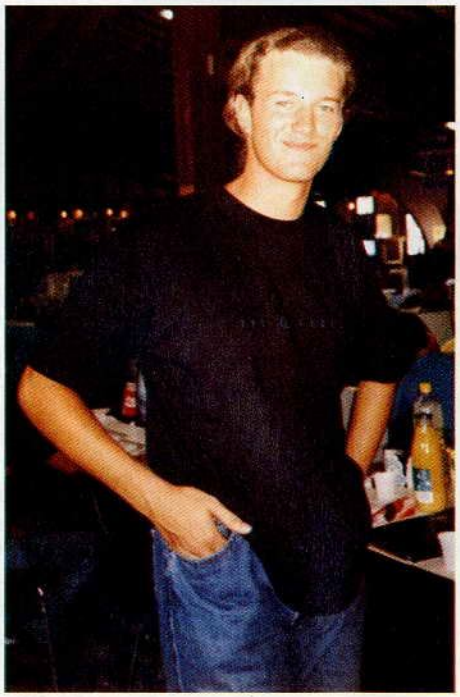
Quelle est l'actualité du groupe, quels sont vos projets, vos dernières productions, à quels concours participez-vous pour la Place to Be ?

Comme je l'ai dit plus haut, nous travaillons sur un Zelda et un driver Wacom pour O3O, une preview devrait être dispo d'ici peu. Nos dernières productions remontent à l'époque du ST avec VIRUS MASSACRE, un antivirus et quelques petites démos peu diffusées. Nous avons 3 graphes pour le concours à thème,



CALS'N en train de chauffer la foule en délire

Bill de RDT Crew



nous aurions aimé participer au lancé de PC par la fenêtre, mais personne ne voulait prêter leurs machines, dommage...

Quel est ton avis sur les machines Atari et les clones basés sur le TOS, quel avenir vois-tu pour ces machines ?

Ce sont des supers bécanes, malheureusement, la politique d'Atari est chaotique, (rappelez-vous le Microbox entre autres...) je pense qu'on peut encore tenir notre petit univers en vie assez longtemps.

Le problème est le prix des drivers et des logiciels, on arrive à payer des scanners 500 à 1 000 francs plus chers que la version PC, autant dire que les possesseurs potentiels se tournent vers les PC, même si nos bécanes sont technologiquement plus évoluées.

En un mot, l'avenir est assez incertain.

Le nombre de groupes sur Atari est assez faible par rapport à ce qu'il a été il y a quelques années, beaucoup de gens sont passés sur PC, qu'en penses-tu ?

C'est plutôt normal que beaucoup passent sur PC, on trouve vraiment de tout sur ces machines, c'est moins cher et surtout très puissant. Néanmoins, je n'aime pas les PC, Windaube est une horreur, mais, ce sont les maîtres du monde informatique et cela va en s'amplifiant.

Le mot de fin ?

Il faudrait que le monde Atari se remue plus pour résister à l'envahisseur, au processeur buggé, les machines ont des possibilités, il faut les exploiter à fond et surtout ne pas faire comme pour le Falcon.

Nous ne pouvons compter que sur nous pour échapper à la lobotomisation PCiste.

Interview de P51D et ALRIAD

Présentez-vous rapidement, comment en êtes vous venu à l'Atari, et quelles sont vos activités ?

P51D : après l'AMSTRAD 464 je suis passé au 520STe rapidement boosté à 4Mo pour POV. Je continue à essayer de faire du raytracing.

ALRIAD : Après l'Amiga 1200, et connaissant le monde Atari, j'ai acheté un Falcon pour les démos et testé DSS.

Quels sont vos projets, vos dernières productions ?

P51D : dernière production : le boîtier de mon Falcon.

ALRIAD : Montage carte 32 mhz sur Falcon et dès la vente de mon pentium, achat de la centurbo 1 ou 2, et programmation d'un utilitaire comme Norton Utilies.

Que pensez-vous des machines Atari et des clones à base de TOS, quel avenir prédisez vous à de telles machines ?

P51D : certains clones sont vraiment alléchants, mais je n'ai pas les finances pour acquérir même un HADES. Les machines TOS resteront confidentielles.

ALRIAD : il est dommage que des revendeurs vendent des machines non testées comme OXO qui m'a vendu un O3O, résultat le circuit SCSI semble grillé depuis le début et je ne peux le prouver.

Pour les clones, cela dépendra des prix et de la compatibilité.

Le mot de la fin ?

P51D : j'espère pouvoir faire réparer le son de mon Falcon sinon j'arrête la micro informatique.

ALRIAD : j'aimerais qu'OXO me répare mon SCSI gratuitement et que St Mag revienne à 150 pages. Merci (NDLA : on peut toujours rêver...).

Interview du groupe SCARFACE

(démo Most Wanted, 1ère à la Place to Be).

Présentez-vous rapidement, quelle est l'histoire du groupe, comment en êtes vous venu à l'Atari ?

Jo K_Mel : l'histoire du groupe est simple, on avait commencé à faire des intros sur ST il y a bon bout de temps et quand le FALCON est sorti, on s'y est mis.

Nullos : ben moi c'est simple, je ne suis qu'une pièce rapportée. Avant, j'étais dans DNT-Crew, mais comme la suractivité nous guettait, je me suis mis en veilleuse. Et K-Mel m'a gentiment réveillé en sursaut y'a 6 mois.

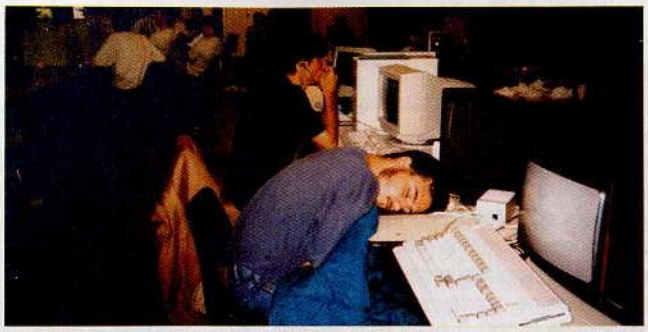
Quelle est votre actualité, vos dernières productions et vos projets ? A quels concours avez vous participé pour la Place to Be ?

J.K. : nos productions sur FALCON sont au nombre de 3 : "Nevermind the Bollocks" qui à été présentée à la P2B3, "Mairie Christemasse" avec le célébrissime "PAPARAP.MOD" de Sherlock, et enfin "The Most Wanted" qui fut présentée à la P2B4.

Projets : on va essayer de sortir une démo pour la prochaine place to be.

N : en fait, on a un moteur 3D de la morkitu en préparation. C'est le summum du virtuel, et je pense qu'il restera virtuel un certain temps encore. Ceci étant dit, je me suis remis sur ma routine de soundtrack, qui est passée en moult voix et qui recevra bientôt un set de routines pour les bruitages (c'est utile dans les jeux, si j'ai bien tout compris). Comme projet immédiat, y'a dormir,

Un logo X-MEN en bouteilles de bières, il faut le voir pour le croire !



Dur dur le dimanche matin !

j'y pense sérieusement. Comme projet encore plus immédiat, retrouver Titi. Si vous avez trouvé un Titi en train de dormir dans un coin, ramenez-le nous, on le cherche depuis 2 heures... / Helmut : pareil.

Votre avis sur les machines Atari et les clones, quel avenir leur prédisez vous ?

J.K. : oh ! Enormément.

N : heu... Disons que j'ai un gros doute, à base de pentium 457Mhz. C'est dommage d'ailleurs, mais Atari ayant toujours fait des étincelles pour ce qui est du commercial avec de bonnes machines, je pense que pour le Falcon c'est mal barré. (Heu, à moins que le mal ne soit déjà fait ??)

Certains se plaignent, notamment sur les serveurs minitel, de la disparition de "l'esprit démo", qu'en pensez-vous ?

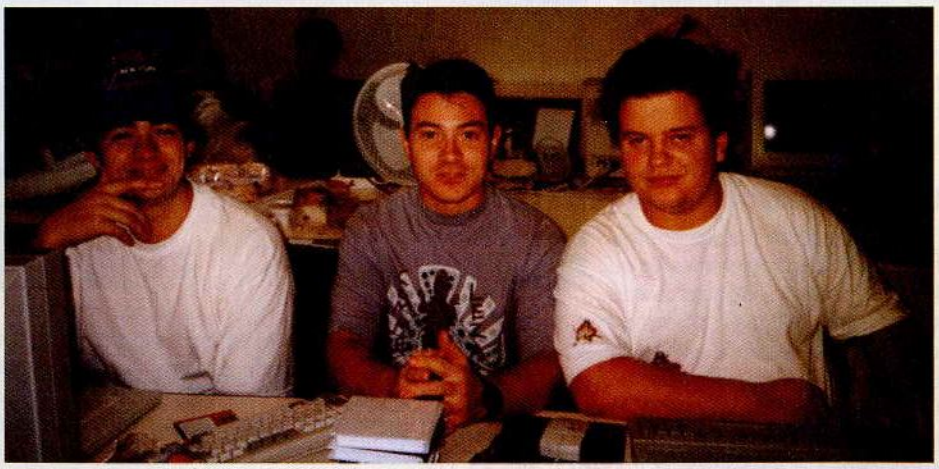
N : ben, sur Atari ça reste très familial, si on peut dire. Donc pas de problèmes de ce côté-là. Mais je ne me prononce pas pour les autres machines (je ne connais pas assez les énergumènes qui s'en servent).

le mot de la fin ?

J.K. : tout ce que j'espère, c'est que le FALCON vive encore quelques "beaux" jours.

N : sachant qu'on a gagné UNE carte pour le Falcon (NDLA : comme ils ont gagné le concours démo, Centek leur a offert une Centurbo), et qu'on est 3, on hésite sur la méthode à employer. Un remake de Mortal Kombat, celui qui pisse le plus loin, ou bien moi. A ton avis K-Mel ???

J.K. : un concours de blagues à 2 francs.



TOOL 8 : Theo, Ralph et Hades

Frédéric THIRARD

SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO

pas de titre... je sèche

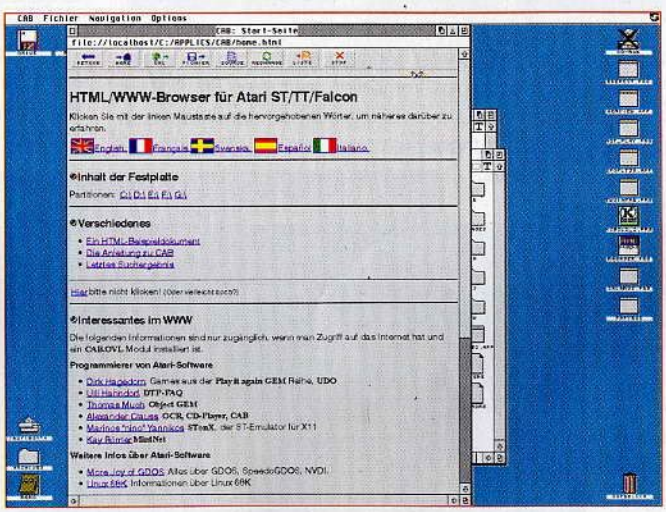
Beaucoup de mises à jour ce mois-ci, avec des trucs inattendus, mais aussi quelques nouveautés sympathiques. Et nous en profiterons pour vous présenter CAB, le browser html vedette qui a beaucoup évolué depuis ses premières versions (quand il s'appelait encore Html Browser). Il y aura beaucoup de choses concernant internet, d'ailleurs. Il est vrai que cela ne concerne pas tout le monde, mais il faut comprendre que c'est une activité dont le développement a beaucoup d'importance, et pour le monde Atari également.

Tout d'abord, il faut que vous sachiez, chers lecteurs, qu'il n'y a plus, en tout cas pour l'instant, de disquettes Diskimage. Par contre, le serveur reste en place et les sharewares traités ou évoqués ici chaque mois, ainsi que d'autres, sont bien transmis régulièrement à Pressimage afin qu'ils soient disponibles sur le serveur.

Les mises à jour

Commençons par les diverses mises à jour des programmes liés au kit de connexion d'abord connu sous le nom de WWW. En fait, aujourd'hui, on fait de plus en plus référence à un de ses éléments, STiK, ce qui est plus logique puisque c'est lui qui assure la communication avec internet des différentes données traitées par les autres application. C'est le moteur de la connexion, en quelque sorte. De nouvelles versions des programmes s'interfacant avec STiK, donc, parmi lesquels nous avons CAB dont nous parlerons plus loin. Finger, qui permet d'obtenir ou de vérifier l'adresse e-mail de quelqu'un à partir du moment où on connaît le nom de son serveur SMTP, est en version 1.22. AtarIRC, nommé simplement IRC dans mes archives, est en version 0.63.

Rappelons que l'IRC est un protocole de conversation (écrite) en direct entre différentes personnes connectées au même moment et se trouvant sur le même "channel IRC". On peut bien sûr être sur plusieurs channels à la fois, mais ces derniers ne communiquent pas entre eux. On accède à l'IRC à partir d'un site. Les sites supportant le protocole IRC seraient difficiles à dénombrer, tout comme le nombre de channels IRC (qui, lui, varie tout le temps). Il suffit de savoir qu'à partir de quelques sites français on peut accéder à l'IRC et que, si on veut communiquer autour de l'Atari, aller sur le channel #atari permettra de se mettre en contact et de connaître rapidement les différents autres channels importants.



NEWSie apparaît avec une 0.62 vite suivie d'une 0.64. Son rôle est de participer aux groupes de news où s'échangent quotidiennement une foule d'informations dans le monde entier, et pas seulement sur l'informatique puisqu'on trouve des groupes sur l'art, sur la pêche à la crevette, sur la grand-mère du monstre du Loch Ness ou tout autre sujet, qu'il soit brûlant d'actualité ou non...

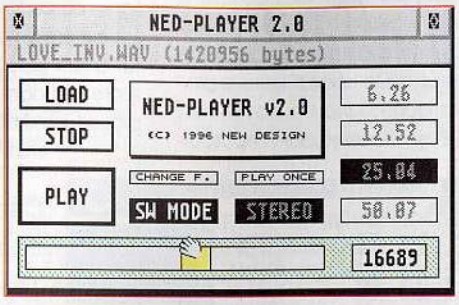
Citons encore ANTGNVAX, qui contient des fichiers RSC pour AntMail 7.8 et 7.9 plus particulièrement adaptés à l'utilisation sous Geneva, et JPEG OVL, qui est un module overlay pour CAB utilisant le DSP pour charger et décompresser les images JPEG (l'OVL est de Diether Fiebelkorn, l'auteur de Gemview, et il utilise les routines de Brainstorm).

Enfin, signalons qu'OxO Concept commercialise un browser Web, WebSpace, dont une version de démo est disponible et qu'il existe un utilitaire nommé HTML-Help, disponible également en version 0.73 qui permet d'apporter des modifications aux pages html (conversions de liens, conversions de noms de fichiers longs en noms de fichiers courts, vérifications, etc.). Ce n'est pas vraiment un éditeur html, mais ça pourrait en prendre le chemin. J'en parlerai plus longtemps le mois prochain, après l'avoir testé sur ses capacités à modifier une arborescence html récupérée avec Netscape sur Mac (donc avec des noms de fichiers longs) pour la rendre accessible par CAB, par exemple.

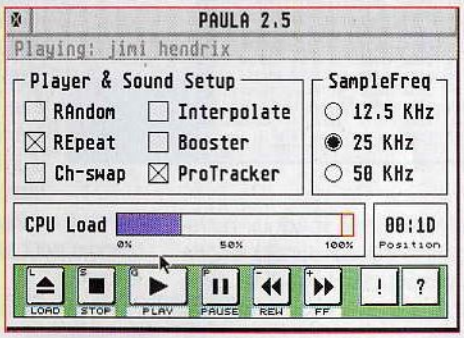
Passons maintenant à d'autres domaines d'activité. Le très bon convertisseur de sons connu sous le nom de "Five to Five" nous gratifie d'une nouvelle version, la 2.13. J'ai eu l'occasion de tester ses capacités pour les tests de Ned-Player dont je parlerai plus loin : il s'agissait de transformer un son qualité CD, donc en AIFF

16 bits stéréo 44,1 kHz en format Wave 8 bits stéréo à 25,04 kHz (fréquence barbare mais indispensable à un player qui lit du son DMA). Eh bien, compte tenu d'une inévitable perte de qualité due au changement d'échantillonnage (un octet par cycle au lieu de deux) et de fréquence (d'autant plus que celle-ci était demandée sur la base de proportions pour le moins retorses...), j'ai été épaté par le résultat : un son tout bonnement excellent, sans erreur de time-stretch. La bonne tonalité avec le maximum de qualité préservée. Impressionnant !

L'auteur de CAB a consacré aussi un peu de son temps à sa création précédente, CD Player, puisque voici une version 1.4a, corrigeant peu de temps après un bug d'une version 1.4 qui permettait à CD Player de tourner non seulement avec les drivers Metados comme par le passé, mais aussi avec les drivers Extendos ou SCSI Driver.



Vous avez certainement lu l'article de François Auboux sur Voxx 2.0 dans le dernier numéro du magazine, et vous auriez certainement voulu en savoir encore plus et ne pas devoir rester sur votre faim du fait d'une petite erreur de mise en page. Eh bien, l'occasion vous est offerte d'aller plus loin puisqu'une version de démo de Voxx 2.0 est disponible et fonctionne très bien. Je précise cela car j'avais déjà eu une démo de Voxx 1.x entre les mains et, quelle que soit ma configuration, je n'obtenais qu'un magnifique plantage à chaque lancement du programme. Avec cette version tout fonctionne sauf, bien entendu, ce qui est volontairement désactivé pour que Voxx démo se rapproche plus d'une version de démo que d'un programme complet...



Chez Monsieur Paula, nous avions eu une (toute dernière) 2.4, puis une (toute dernière) 2.6b, qui en fait n'était pas produite pas son auteur mais par un autre, et nous avons aujourd'hui une version officielle 2.5, dont son auteur légitime annonce, bien entendu, que c'est la toute dernière... Je vous laisse découvrir cette nouvelle version qui est maintenant freeware, l'auteur signale qu'elle peut présenter des perturbations avec NVDI 3 et que celles-ci peuvent être évitées en installant CKBD 1.5.

Et, justement, venons-en à CKBD 1.5, de Pascal Fellerich qui est aussi, vous l'aurez compris, l'auteur de Paula. Cette version 1.5 est adaptée en tenant compte de NVDI 3. Rappelons que CKBD est un couple PRG AUTO + CPX qui permet non seulement d'obtenir les touches mortes en toutes circonstances (les "ê" ou "ü"...) mais aussi de rétablir un clavier français avec certaines applications étrangères ou encore, au contraire, de simuler un clavier étranger pour des applications qui l'exigent. Il gère aussi très bien la fonction ALT + chiffres du pavé numérique pour obtenir n'importe quel caractère ASCII. Cette fonction est gérée par les nouvelles versions du GEM depuis le TOS 1.06, mais elle n'est pas gérée par MagiC. Et CKBD fait excellent ménage avec MagiC et MagiCMac et toutes ses fonctions y sont actives.

De plus, j'avais constaté que c'était le seul programme d'accents qui n'entrait pas en conflit avec le Rédacteur. Il peut donc être installé tout le temps. Les autres programmes ont des conflits d'interruption avec le Rédacteur. Et nous apprenons aujourd'hui (moi du moins), grâce au readme de Paula, que CKBD est justement le remède aux conflits d'interruptions qui pourraient intervenir entre Paula et NVDI 3. Cela en dit long sur la fiabilité de CKBD !

Puisque nous avons quitté le son pour le visuel, profitons-en pour citer la version 2.51 de Kandinsky, le roi du vectoriel shareware, version qui assoit sa compatibilité avec MagiC, Freedom, MagiCMac... et apporte quelques fonctionnalités bien pratiques comme l'annulation pendant un tracé par un clic du bouton droit (comme sous Calamus).

Et souhaitons la bienvenue au roi de la 3D shareware : Persistence of Vision. Sa version 3 a en effet été portée deux fois sur Atari. L'un des portages fonctionne avec TOS2GEM. Chacun des deux portages propose une version avec et sans coprocesseur arithmétique.

Eureka, traceur de fonctions mathématiques performant, ne se singularise pas seulement par son interface (agencement des

nouvelle formule

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

menus) mais aussi par le fait qu'il ne change pas de version : celle-ci est toujours une 2.12, sans doute depuis des années, et nous voyons apparaître des releases datées à une certaine fréquence depuis quelques mois. Cette originalité ne doit pas faire oublier qu'Eureka est un programme qui présente beaucoup d'intérêt (à condition d'en avoir l'usage, évidemment, vous aurez remarqué qu'il est très spécialisé).

Je n'avais pas remarqué que Qed était passé en domaine public, ni que son auteur en avait arrêté le développement et que celui-ci était poursuivi par Christian Felsch. Toujours est-il que voici une version 3.90 livrée, comme à l'habitude, avec RSC et documentations allemands et anglais, et les sources.

Du côté des utilitaires, les amateurs de Thing (un bureau alternatif intéressant) ne trouveront pas une nouvelle version mais une traduction du fichier RSC réalisée par Jean-Michel Coinus et ceux qui voudraient mieux connaître COPS (le panneau de contrôle en fenêtre GEM) noteront la disponibilité de sa version 1.0 en français (grâce à la célérité d'Application Systèmes France).

Et, puisque nous ne sommes pas dans le vidéotex, entrons-y : Xavier Roche travaille d'arrache-pied à Swiftel Photo. J'espérais que mes appels au secours du mois dernier auraient pour effet un ralentissement, ne serait-ce que minime, de la fréquence des mises à jour. Il n'en est rien et nous en sommes à la version 3.14... non, 3.15... non, 3.17... non, 3.20... non, 3... Si ! J'arrête là pour ce mois-ci. Voilà une 3.20. Il y a sûrement déjà une 3.21 mais, si je vais la chercher, j'aurai à peine fini de remplacer la version précédente qu'il y aura déjà une 3.22... Mon modem est brûlant et demande grâce, il menace de se syndiquer et je dois céder... Je dois vieillir...

Plus sérieusement, hormis le fait que Xavier Roche est impossible à suivre (les versions successives pleuvent à torrent sur les serveurs), il fait un boulot très sérieux et d'excellente qualité. Son émulation de Minitel photo est une réussite. Il nous gratifie, par ailleurs, d'une nouvelle version de Photographic Generator (encapsulation de JPEG pour le rendre visible par Minitel photo), la 4.03.

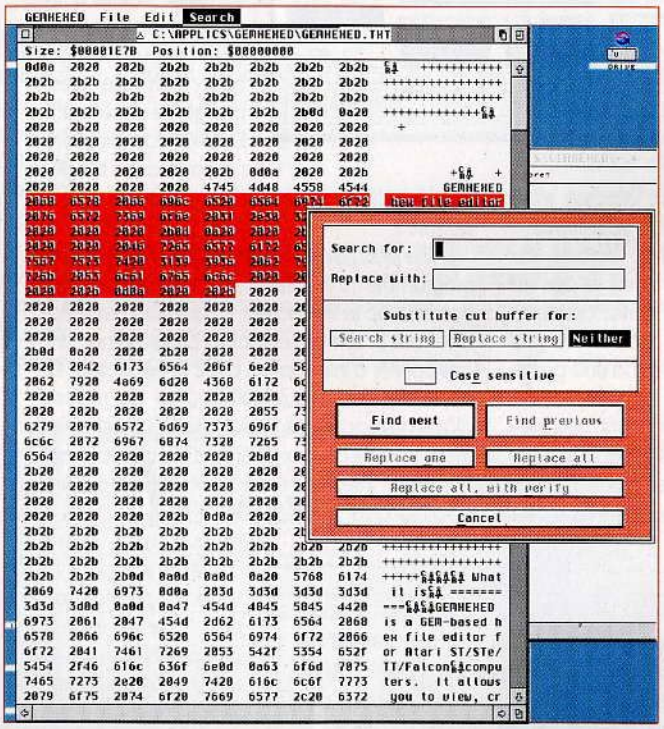
Terminons ce chapitre sur les mises à jour avec un jeu, World Conquest, dont la version 0.9i corrige quelques bugs qui apparaissaient dans les parties très avancées.

GEMHexEd 1.02

Freeware de Mark Slagell
3716 Ross Road
Ames, IA 50014
sluggo@ames.net

GEMHexEd est, comme son nom l'indique, un éditeur en hexadécimal. Un de plus ? Pourquoi pas, s'il apporte le confort souhaité à son utilisateur ? En général, quand on utilise un tel programme, on aime avoir sous la main des fonctions pratiques pour aller vite : éditer un fichier binaire prend souvent beaucoup de temps.

Je me souviens de Mutil, que j'ai beaucoup utilisé, notamment dans les traductions de sharewares qui n'avaient pas de fichiers RSC, ou même qui en avaient mais dont une partie du langage utilisé se trouvait dans le programme. Bien pratique quand on n'avait rien d'autre, mais on était vite lassé par l'impossibilité d'y écrire les caractères spéciaux autrement qu'en plaçant le curseur dans la fenêtre de l'hexa et en entrant directement les bons codes hexa dont il fallait avoir pris soin, auparavant, d'établir la liste...



Avec GEMHexEd, qui reprend l'idée de XX Ed, on n'a pas besoin de faire cette continuelle bascule entre la fenêtre hexa et la fenêtre ASCII : on peut entrer directement un "e accent aigu" dans la partie texte. De plus, il permet de travailler sur plusieurs documents simultanément, de copier de l'un à l'autre, de réunir plusieurs documents en un seul... On peut aussi choisir entre remplacer ou insérer le bloc à copier. De même pour la suppression, et on pourra ainsi déplacer, ajouter, remplacer des blocs en allongeant ou écourtant le fichier ou, au contraire, en préservant la même longueur.

Il dispose aussi d'une fonction de recherche-remplacement et d'une fonction permettant de se rendre à un offset calculé en hexa. Cette précision n'est pas superflue car il existe des éditeurs qui calculent l'offset en décimal, ce qui n'est pas pratique quand l'éditeur sert, pour le programmeur, à aller modifier des chaînes pointées par un outil de débuggage qui utilise, lui, des offsets calculés en hexa.

Il est encore possible de placer des marques de début et de fin de bloc : très utile quand un bloc s'étend sur de nombreuses lignes de code et qu'il est plus facile d'atteindre ses extrémités en allant à des offsets précis plutôt qu'en gardant le doigt sur le bouton de la souris pendant que les pages défilent. A ce propos, la possibilité de marquage par clic puis shift-clic n'aurait pas été superflue...

Chario-Player 1.12

Freeware de Holger Herzog
Vorgartenstra e 9
D-66424 Homburg/Saar
Allemagne
Holger_Herzog@ZW.maus.de

Il s'agit d'un player d'animations d'un genre tout à fait particulier, puisqu'il joue des muhwies, c'est à dire des animations graphiques au format ASCII : des caractères, combinés ensemble, peuvent former une image. Il existe d'ailleurs des petits programmes qui peuvent convertir une image en représentation "du-mieux-possible" avec des caractères ASCII. Cela peut servir à intégrer des dessins dans un document en texte pur.

Ici, c'est un peu différent : le format reste en ASCII mais le résultat doit être une animation. J'avoue avoir été impressionné par le défilement d'une animation (surtout celle du train) mais je serais bien incapable de vous expliquer dans le détail comment s'y prendre pour réaliser une animation qui tienne la route...

Il faudra se plonger dans la doc ST-Guide en allemand.

Neurobotix 1.02

Shareware de Peter van der Meer, 40 F
Bereklaw 1
4102 KZ Culemborg
Hollande

Voilà un jeu bien réalisé, pour Falcon, en version shareware non bridée. C'est un jeu de plates-formes dont vous comprendrez vite les règles : vous devrez découvrir comment vous rendre au niveau suivant en vous jouant des

obstacles et de vos adversaires plus ou moins agressifs et efficaces en calculant vos sauts pour qu'ils vous permettent de trouver le chemin de la sortie.

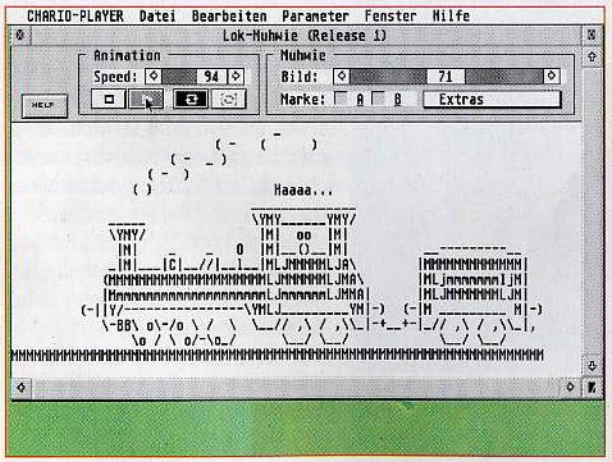
Graphisme et sons sont bien faits, le jeu est fluide et l'auteur n'en demande pas beaucoup. Alors si, après l'avoir essayé, ce jeu vous plaît, ne laissez pas son auteur sans retour.

Ned-Player 2.0

Freeware de Petr Sumbera
ul. 24 dubna 283
Zelesice, 664 43
Tchécoslovaquie
xsumbeOO@dcse.fee.vutbr.cz

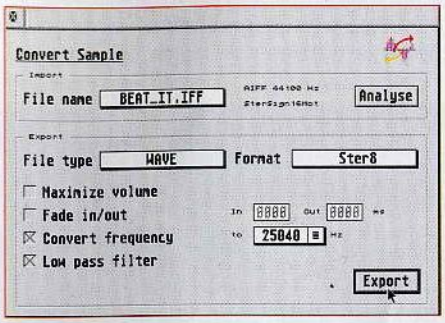
Ned-Player est un player de sons échantillonnés qui présente à la fois l'avantage et l'inconvénient de tourner sur toutes machines. L'avantage, c'est qu'un plus grand nombre peut en profiter, et surtout qu'il est simple et pratique d'utilisation, tout en offrant quelques petites fonctions fort utiles (jouer en boucle, passer d'un format signé à un non signé...) et l'inconvénient c'est qu'il n'utilise pas les possibilités sonores du Falcon, ni même des fréquences d'échantillonnage qui soient des sous multiples de fréquences qui sont devenues des standards (CD ou DAT).

Quand on sait que Ned-Player a pour but d'être un player simple d'échantillons, utilisant le son DMA (et ses fréquences), on oublie vite l'inconvénient. D'autant plus, comme je le disais plus haut, qu'il m'a donné l'occasion non seulement de constater l'efficacité de "Five to Five" après avoir demandé à ce dernier de convertir un son qualité CD en 8 bits 25,04 kHz, mais aussi d'associer Ned-Player à la performance : le



résultat, écouté sous ce dernier, est excellent.

Ce qui signifie que, pour peu qu'on veuille utiliser des sons au format DMA dans un jeu, une démo ou une animation, le couple "Five to Five" et Ned-Player peut s'avérer redoutable d'efficacité pour créer les sons et contrôler leur qualité. Et même, si on les utilise simultanément dans un environnement multitâches efficace comme MagiC, les multiples essais éventuellement nécessaires pour aboutir aux résultats escomptés se font dans le plus grand confort.



CAB 1.5

Freeware de Alexander Clauss
Stresemannstr. 44
D-64297 Darmstadt
Allemagne
aclauss@rbg.informatik.th-darmstadt.de

Pour vraiment vous parler de CAB (Crystal Atari Browser), la dernière création d'Alexander Clauss (OCR et CD Player), j'aurais voulu tenter la reconnaissance par ce fameux browser html (et Web, une fois combiné avec STiK) d'une arborescence capturée et sauvée par Netscape Mac. Et pouvoir ainsi regarder CAB de façon impartiale, sans être condescendant en disant "c'est bien, pour Atari". Mais, si modifier les noms de fichiers n'est pas très long, modifier les liens prend plus de temps et je n'ai pas le temps avant la remise de cet article. Ce n'est donc que partie remise.

Pourquoi ? Par honnêteté, tout simplement : j'aime Netscape sur Mac et ses possibilités, et je l'utilise régulièrement. Par ailleurs, je sais bien que, même si STiK s'ouvrait au protocole PPP et que j'avais, par conséquent, la possibilité d'accéder à internet à partir de mon Falcon, je ne le ferais que pour des tests et je ne chercherais pas, ici, à vous faire croire que j'en ferais une utilisation quotidienne.

Mais je voudrais justement évaluer CAB, pour plusieurs raisons. D'abord parce que je connais bien (et j'aime beaucoup) le travail d'Alexander Clauss. J'en ai traduit une partie (OCR) et j'ai beaucoup échangé avec l'auteur pour lui demander des prouesses qu'il n'a pas tardé à réaliser.

Et j'ai vu la toute première version de ce qui s'appelait à l'époque HTML-Browser. Depuis,

nouvelle formule

+ de 60 sharewares inédits par mois à télécharger

▼

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

▼

Dialoguez en direct !

▼

Consultez notre service de petites annonces.

▼

Consultez les dernières news du monde Atari.

▼

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

le petit browser Web du début a grandi, il s'est doté de fonctions et de paramètres très pratiques, à ce que je peux en voir. Car, si je ne peux pas l'utiliser online, je sais quand même fouiller à l'intérieur et je peux vous dire que le programme assure !

Bien sûr, il a pris beaucoup d'idées chez Netscape, mais tant mieux parce que ce sont les bonnes. CAB offre une barre d'outils fonctionnelle, une liste de signets où on peut stocker les URL visitées, son auteur a prévu la gestion des images, avec désactivation de l'affichage, ce qui est fort utile quand les réseaux sont encombrés et que le taux de transfert baisse singulièrement... Il utilise un dossier cache pour lire en local les données qu'il n'est pas nécessaire de relire depuis le site consulté. Il utilise des visualiseurs externes .

Ici, précisément, j'aurais préféré un mode du genre : "pour tel type de fichier, qu'est-ce que je fais ? Pour le JPEG ou le GIF, j'affiche avec telle application. Pour le ZIP ou le LZH, je sauve sur disque, ou bien je décompacte, ou bien je fais les deux, etc. La notion de "visualiseurs" me semble un peu restrictive. Au fond, il faut dire à CAB comment traiter tel type de fichier, que ce soit une image, du texte ou bien une archive compressée. C'est ce qui me semble plus logique, dans la définition.

De toute façon, ce n'est certainement qu'une question de temps. Alexander Clauss est comme ça : il suffit que quelqu'un lui dise "ce serait plus pratique ainsi" et il y pense et, s'il est convaincu, hop ! Une nouvelle version avec les fonctions entièrement revues.

J'aurais aussi aimé une fonction "Sauver page html". Bien sûr, la page est sauvée dans le dossier cache, mais un dossier cache, par définition, n'a que la taille qu'on lui a attribué et il faut bien, à un certain moment, qu'il se vide . Le fait de sauver des pages volontairement et où on veut pourrait, plus d'une fois, s'avérer utile.

Une fois dit tout ça, je voudrais bien voir comment il s'en sort avec des pages optimisées pour Netscape ou à la norme html 2. Je serais plutôt confiant, mais c'est mieux en le voyant. C'est la raison des essais que je compte faire plus tard.

En attendant, la vitesse d'exécution est fort convenable sur un Falcon de base qui n'est pas une bête de course. Sur un ST ce sera un peu plus difficile, c'est certain... Mais sur un Medusa ou un Hadès, c'est prometteur. D'autant plus que le programme existe aussi en version compilée pour 68030. Le Falcon en profite légèrement, mais déjà un TT ou, encore plus, une machine 68040 ou 68060 devraient en tirer nettement avantage.

La question c'est maintenant : est-ce que c'est gérable sur un Falcon sans carte accélératrice graphique, en mode 256 couleurs (parce que le mode True Color du Falcon, pour aller sur le Web, ce n'est même pas la peine d'essayer : voir 3 lignes sur un 320 * 240 ralenti par les milliers de couleurs ne présenterait pas un grand intérêt) ?

Le strict minimum me semble être le 640 * 480 en milliers de couleurs. Bien sûr, quand on a goûté au 1024 * 768, on rechigne devant l'utilisation sur petit écran. Mais on peut le faire. Mais, en dessous des milliers de couleurs, c'est vraiment dommage.

Mais ça c'est une question qui n'est pas imputable à CAB. CAB sera aussi bien géré que n'importe quelle autre application sur Falcon.

Zark (Falcon)

Freeware de Julien Eyries
11bis rue Jeanne d'Arc
92310 Sèvres

Zark n'est pas vraiment un jeu complet. Dans un décor et une ambiance qu'on pourrait apparenter à ceux d'Ultima, le personnage peut voyager, chercher, parler aux personnages de rencontre, combattre, etc., tout ceci dans une très belle réalisation, surtout s'il s'agit de la version 16H pour Falcon.

Mais, me direz-vous, si le jeu n'est pas complet, à quoi peut-il servir ? Eh bien, son auteur a non seulement planté le décor et géré les divers modes d'action, mais il donne des explications sur le "langage" qui structure le jeu afin que d'autres, conquis par l'idée, apportent des idées nouvelles, aident le jeu à évoluer.

L'auteur encourage tous ces gens à le contacter. Ainsi le jeu, qui part sur une très bonne idée (réalisation soignée + langage structuré pour les décors, les personnages et les événements) pourra se développer, se compléter et, pourquoi pas, aboutir à une aventure aussi inextricable que passionnante.

En attendant, faites un tour dans l'univers de Zark. Il y a trois versions : l'une est pour ST et les deux autres pour Falcon.

Et le reste...

Avant de finir, n'oublions pas de citer le numéro 5 de Falk'Mag, magazine électronique consacré au Falcon et en français.

N'oublions pas non plus la diffusion des librairies, ainsi que de quelques exécutables et de leurs sources, de Visual Assembleur, une réalisation française qui propose une librairie complète, comme celles qui existent pour le C, mais cette fois pour l'assembleur Falcon. C'est un shareware dont le prix varie suivant l'utilisation qui en est faite, et ce qui en est visible pour un profane comme moi a vraiment de la gueule.

A conclure

Bon. On se quitte, maintenant, et on se retrouve dans un mois, avec plein de nouveautés et de bonnes choses. Quoi ? J'aurais oublié quelque chose ? Je ne vois pas ,non.... Meeeeeuh non, je n'ai pas oublié ! Bien sûr que je vous souhaite un joyeux Noël et d'excellentes fêtes de fin d'année !

Oui ? Une question encore ? Si, fin décembre, les ftp sont tirés par des attelages de rennes ? Je ne sais point mais, promis, j'irai voir.

Babaye et encore joyeuses fêtes !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
AntMail	Courrier électronique	0.7.9	/COMMS/ANT 7_9 .TOS	ST 1740
Awele	Jeu africain d'Awele	1.0	/JEUX/SOCIETE/AWELE 1 0 .TOS	ST 1783
Biblio	Gestion de bibliothèque	1.1	/BUREAU/SGBD/BIBLIO 1 1 .TOS	ST 1737
Big	Librairie Gem	2.02JH	/PROGRAMM/OUTILS/BIGJH 2 0 2 .TOS	ST 1785
Blaise	Editeur de scripts POV	1.9	/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE 1 9 .TOS	ST 1747
Bomb Squad	Variante de Bomberman	1.0	/JEUX/ACTION/BOMBSQD 1 .TOS	ST 1775
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1.77	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 7 .TOS	ST 1751
CAB	Browser WEB et HTML	1.5‹–	/COMMS/RESEAUX/CAB_1 5 .TOS	Serveur seulement
Chario –Player	Player d'animations ASCII	1.12‹–	/GRAPH/ANIM/CHRPL 1 1 2 .TOS	Serveur seulement
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1.5 New !	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 5 .TOS	Serveur seulement
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1.0F New !	/UTILS/SYSTEM/COPS 1 0F .TOS	Serveur seulement
Costa	Coût des communications téléphoniques	1.5	/COMMS/COSTA 1 5 0 .TOS	ST 1773
Decocalc	Calculatrice	1.03	/UTILS/DIVERS/DECOC 1 0 3 .TOS	ST 1789
Diffy/Patchy	Création et application d'updates	2.0	/UTILS/FICHIERS/DIFFY 2 .TOS	ST 1789
DirCompare	Comparaison de dossiers	1.12	/UTILS/FICHIERS/DCOMP 1 1 2 .TOS	ST 1768
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1.12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY 1 1 2 .TOS	ST 1704
Egale	Comparaison de fichiers	3.6D	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 6D .TOS	ST 1766
Escape Paint	Dessin en True Color	0.05E	/GRAPH/DESSIN/ESCP_0 5E .TOS	ST 1742
Everest	Editeur de textes	3.6B	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 6B .TOS	ST 1753
Five to Five	Conversion de samples	2.13 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 3 .TOS	Serveur seulement
Freedom démo	Sélecteur de fichiers	2.0	/UTILS/SYSTEM/FREEDOM2 .TOS	ST 1788
GEMHexEd	Editeur Hexa	1.02‹–	/UTILS/FICHIERS/GEMHX 1 0 2 .TOS	Serveur seulement
Gemview	Convertisseur d'images	3.17	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 7 .TOS	ST 1760
Graoumf Tracker	Soundtracker 32 voies Falcon	0.8665	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK0 8 6 6 5 .TOS	ST 1756
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2.51New !	/GRAPH/DESSIN/KAND 2 5 1D .TOS	Serveur seulement
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3.12	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC 3 1 2 .TOS	ST 1752
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2.21New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 2 1 .TOS	Serveur seulement
Menu	Sélecteur de démarrage	5.9e	/UTILS/SYSTEM/MENU 5 9ED .TOS	ST 1756
Metados	Driver CDROM	2.7	/UTILS/DISK/METADS 2 7 .TOS	ST 1768
Mint (FreeMint)	Qui ne connait pas Mint ?	1.14b	/UTILS/SYSTEM/MINT 1 1 4B .TOS	ST 1786
MoonGames (1)	Clone de MoonSpeeder		/JEUX/ACTION/MOONGAM1 .TOS	ST 1743
Ned Player	Player de sons	2.0‹–	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N_PLAY 2 0 .TOS	Serveur seulement
Neurobotix	Jeu de plateformes	1.02‹–	/JEUX/ACTION/NEUROBOT .TOS	Serveur seulement
Pac Shell	Shell pour archiveurs	3.00	/UTILS/COMPACT/PACSH 3 0 0 .TOS	ST 1752
Paula	Player de modules (MOD)	2.5 New !	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 5 .TOS	Serveur seulement
PersistencFe Of Vision	Raytracing	3.0 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 3_PRG .TOS	Serveur seulement
Piccolo	Dessin	1.05f	/GRAPH/DESSIN/PICC 1 0 5F .TOS	ST 1780
Play Me Up	Player de fichiers AudioSam	0.54	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/PLAYMEUP .TOS	ST 1749
Power Up	Course de voitures		/JEUX/ACTION/POWER_UP .TOS	ST 1782
Qed	Editeur de textes	3.90 New !	/BUREAU/TTEXTE/QED_3 9 0B .TOS	Serveur seulement
Red Cat Rummy 500+	Simulation de Rami		/JEUX/SOCIETE/RUM500 4X .TOS	ST 1778
Repair Mod	Réparation de fichiers MOD	1.0b	/MUSIQUE/SNDTRACK/REP_MOD .TOS	ST 1768
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3.20 New !	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 2 0 .TOS	Serveur seulement
Switch	Clone de Stone Age		/JEUX/REFLEXIO/SWITCH .TOS	ST 1728
Tank Blaster	Bataille de tanks	1.5	/JEUX/ACTION/TBLAST 1 5 .TOS	ST 1778
The Ultimate Arena F	Jeu de karaté	1.0	/JEUX/ACTION/ARENAF 1 0 .TOS	ST 1779
Ultimate Minesweeper	Démineur	0.1	/JEUX/REFLEXIO/TUMO 1 .TOS	ST 1775
Thing	Bureau alternatif	1.09D	/UTILS/SYSTEM/THIN 1 0 9D .TOS	ST 1787
TOS 4.92 Image	TOS en soft		/UTILS/SYSTEM/TOS 4 9 2 .TOS	ST 1758
TUBS	Sélecteur de boot	4.10	/UTILS/DISK/HARDDISK/TUBS_4 1 0 .TOS	ST 1788
Turbo Veille	Protecteur d'écran	1.18	/UTILS/DIVERS/TURBV 1 1 8 .TOS	ST 1779
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.51E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 5 1 .TOS	ST 1653
Winstall	Installation d'applications	1.0	/UTILS/FICHIERS/WINSTALL .TOS	ST 1753
World Conquest	Jeu de stratégie	0.9i New !	/JEUX/REFLEXIO/WC_0 9I .TOS	Serveur seulement
XCrabble	Jeu de Scrabble		/JEUX/REFLEXIO/XCRABBLE .TOS	ST 1748
Yukon	Jeu de réussite	F	/JEUX/REFLEXIO/YUKON_F .TOS	ST 1762
Zark (Falcon)	Moteur de jeu d'aventure du type Ultima	‹–	/JEUX/AVENTURE/ZARK_FAL .TOS	Serveur seulement

MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

DIRTY SOUND se vend !!!

A l'occasion de sa nouvelle version, Dirty Sound passe en commercial ce qui n'est que justice pour cet excellent multipistes dédié au Falcon. Le prix devrait être inférieur à 400 F.

On lui souhaite un excellent avenir.

GdM

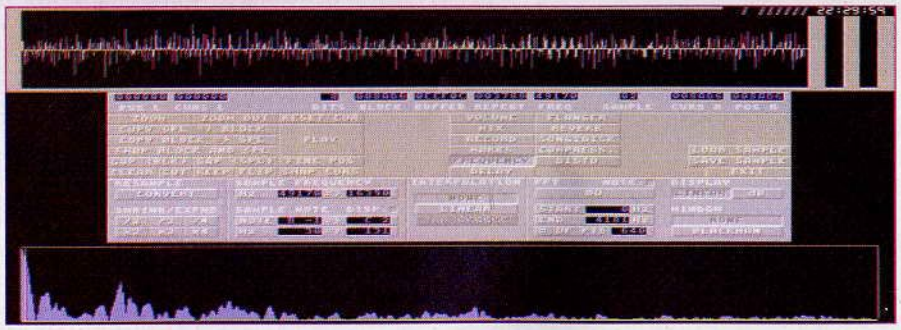
Pas d'article de François ce mois-ci pour cause de planning un peu bancal, mais rassurez-vous, notre spécialiste musical préféré revient le mois prochain.

En attendant vous avez de quoi vous alimenter le carnet de commande de votre matériel de "studio" avec Graoumpf Tracker et la page Keyboards. A noter pour ce dernier que nous avons une page de retard que j'essaye de combler dès le mois prochain.

GdM

GRAOUMPF TRACKER

L'histoire des modules soundtracks est pratiquement aussi vieille que l'atari (ou que l'amiga devrais-je dire), mais avec le Falcon et sa puissance sonore, il est légitime de vouloir autre chose qu'un soundtracker 4 voies 8 bits. Le Digital Tracker a en partie répondu à cette demande, mais il était unique en son genre sur nos machines. Depuis plus d'un an, le Graoumf-Tracker (en abrégé "GT") évolue de versions en versions sans que ST-Magazine ne vous en parle. Cela ne pouvait plus durer, aussi me suis-je mis au clavier.



L'INTERFACE DU GRAOUMF

La première chose qui frappe lorsqu'on lance le Graoumf pour la première fois, c'est l'interface. Disons-le tout net, ce n'est pas une réussite du point de vue graphique. Ici, il n'y a plus de GEM, tous les boutons ont la même couleur, et surtout, AUCUN icône n'est présent dans l'interface (l'interface reprend le principe du Protracker). Résultat : on est un peu perdu dans l'immensité du panneau de bouton, que ce soit dans l'éditeur de partition ou dans le sampler.

Heureusement, on s'y retrouve très vite au bout de quelques heures. Un nombre incroyable d'options est proposé, il est donc normal d'être dérouté au début.

Autre point : le logiciel s'adapte aux résolutions étendues. Vous pourrez le lancer en 1290x960 si sa vous chante, mais sachez que sur un Falcon de base (comprendre sans carte accélératrice), l'affichage rame affreusement à partir de 400 pixels de haut (heureusement qu'on peut réduire la fenêtre de la partition !!!).

ACQUISITION DE SAMPLES

Classiquement, GT vous offre les fréquences de digitalisation du Falcon (49, 33, 25, 16, 12, et 8 kHz, et en 16 ou 8 bits). Malheureusement, le sampler n'est pas encore stéréo... mais comme le soundtracker ne l'est pas lui-même, on voit mal à quoi cela aurait servi, d'autant plus que l'on peu choisir d'échantillonner depuis la voie gauche ou la voie droite, ou en mixant les deux.

Pour réussir convenablement un échantillon, il "suffit" de bien régler le volume d'entrée. Hum... plus facile à dire qu'à faire. Partant de ce principe, le concepteur du GT nous simplifie la vie avec un somptueux vu-mètre dont voici le principe : les chaînes hi-fi de bonne qualité possèdent souvent un spectrographe dans lequel on peu observer, pour une fréquence donnée, le niveau maximum en rouge, tandis qu'en bleu s'affiche en temps réel le niveau de sortie de cette fréquence. C'est un peu comme ça que le vu-mètre du graoumf fonctionne, sauf que la, on a que deux bandes (une pour la droite, une pour la gauche). Ca ne parait rien comme ça, mais à l'usage c'est carrément génial, et on se demande pourquoi personne n'y avait pensé plus tôt : en un dixième de seconde, vous avez positionné le potentiomètre de votre lecteur CD au bon endroit.

Malheureusement, il n'en est pas de même pour le niveau de sortie du Falcon. Comme c'est celui de l'éditeur de partition qui est appliqué ici, le volume est presque tout le temps trop

faible. Du coup, on augmente le volume de son ampli, et quand on repasse en monitoring, les enceintes en prennent un coup si on oublie de baisser le volume. C'est d'autant plus fâcheux qu'il aurait été simple de remédier au problème.

DECOUPAGE DES SONS

Les utilisateurs du logiciel ST-REPLAY ne seront pas dépaysés lors de l'utilisation des marqueurs du sampler. Un clic gauche, on positionne le marqueur de gauche, et pareil pour la droite. Un petit coup de "fine pos." pour placer les marqueurs à l'octet prêt, et vous avez découpé votre échantillon. Il ne vous reste plus qu'à le transférer depuis le buffer d'échantillonnage vers le numéro de sample de votre choix, et le tour est joué.

Hé oui ! Le GT possède un buffer spécial pour l'échantillon !!! Ultra-pratique, car cela permet de faire des modifications sans détruire le sample original. Ca ne remplace pas un UNDO, mais c'est déjà pas mal ! De plus, l'utilisateur peut sauvegarder plus de 10 positions de marqueurs, qui se modifieront automatiquement lors d'un "cut".

Franchement, il n'y a rien à redire : même si ça reste classique, c'est tout de même très bien pensé.

SAMPLE ET FREQUENCE

souvent que l'échantillon ne soit pas accordé à la bonne hauteur.Quel que soit l'endroit d'où viennent vos samples il arrive très souvent que l'échantillon ne soit pas accordé à la bonne hauteur. Lorsque l'on veut utiliser un clavier midi, c'est très gênant : lors de l'appui sur un Do, le soundtracker vous ressort une note qui n'a rien à voir, puisque justement, le sample original n'est pas sur la bonne note.

La encore, une solution miracle existe. Un petit tour dans le menu "Frequency" du sampler, un clic sur "fft", un autre sur "do", et hop... comme par magie, le sample est accordé à la bonne fréquence. Géniale non ?

Dans le même ordre d'idée, il est possible de gagner de la place en rééchantillonnant un sample à une fréquence plus basse (passer de 49 à 24 kHz par exemple).

EFFETS DU SAMPLER

Non content de proposer un sampler plus qu'agréable, le Graoumf possède de nombreux effets pouvant être appliqués directement aux échantillons (réverbération, écho, distorsion, compression, etc...). Il serait long et fastidieux de tous les décrire (rien que pour la réverb, plus de 8 réglages sont proposés), mais sachez que tous les sons sont paramétrables à souhait. Certain sont indispensables, comme l'écho ou le mixage de plusieurs samples, plusieurs le sont moins et d'autre est carrément novateur. Bref, vous y trouverez votre compte.

DESCRIPTION DE LA PARTITIONS

Tout d'abord, les patterns ont une longueur variable (de 1 à 256 lignes), on peut travailler en 32 voies et les effets ne sont plus du tout les mêmes. Ainsi, pour placer un effet de volume, vous ne placerez plus un Cxx comme sous le pro-track, mais un 2xxx, ce qui permet plus de précision, puisqu'il y a plus de valeur possible. Ceci est observable sur à peu près tous les effets. Bien évidement, vous serez obligé de les apprendre si vous souhaiter utiliser le graoumf souvent, mais comme une mini-aide intégrée est fournie avec un récapitulatif de tous les effets, c'est chose aisée. De plus, si toutes les voies sont monophoniques, il est possible de régler le panoramique dans chacune d'elles, soit au moyen d'un effet, soit avec le menu "control".

En plus de l'effet que vous pouvez placer sur la partition, vous avez la possibilité de rentrer le niveau de volume dans deux caractères spéciaux. Cela permet de créer un effet de volume en même temps qu'un autre effet (un portamento plus un vibrato par exemple).

L'EDITEUR DE PARTITION

Dans l'éditeur se trouve 7 radio-boutons permettant de sélectionner un des écrans de paramétrage. L'un gère les chargements et sauvegardes, l'autre le MIDI, un autre les samples, etc... (voir capture d'écran).

Classiquement, l'un de ceux-ci permet la gestion des blocs.

En plus des copies de blocs classiques que permettaient déjà les vieux soundtrackers sur ST, une option de masque permet de réaliser très rapidement un paramétrage sur un sample (si vous avez connu "Audio-Sculpture", c'est le même principe). Par exemple, imaginons que vous vouliez remplacer toutes les commandes

C#4 130000

par la ligne C#4 134000 pour que le panoramique soit réglé complètement à gauche sur toute les grosses caisses. Rien de plus simple : vous rentrez C#4 13?????? dans le premier champ, ??? ??4000?? dans le second. Il ne vous reste plus qu'à "recopier" la ligne de batterie sur elle-même, et le miracle s'accomplit : sur toutes les grosses-caisses est ajouté un effet de panoramique à gauche. Dans le même ordre d'idée, un écho et un fade automatique sont disponibles. C'est très puissant, et surtout ça fait gagner

un temps fou.

ENVELOPPE DE SAMPLE

Pour chaque instrument, on peut définir une enveloppe. Mais qu'est-ce au juste qu'une enveloppe ? Et bien, pour le graoumf, c'est une succession d'effet qui sera actif à chaque lecture du sample. On peut par exemple rentrer une enveloppe faisant varier le panoramique de droite à gauche, puis de droite à gauche et ainsi de suite.

Trois types d'enveloppes sont disponibles : enveloppes de volume, de tonalité ou de panoramique, et ce depuis l'attaque du sample puis depuis le note-cut (le note-cut représente le moment ou le musicien relâche la touche de son clavier).

INSTRUMENT ET SAMPLE

Dans le GT, la notion d'instrument est différencié de celle de sample. Ca serait long à expliquer en détail (et la place impartie à cet article est limitée), mais apprenez que cela permet d'assigner, au même instrument, des samples différents suivant la note jouée. Assigner un sample de piano par octave est désormais réalisable. Fini les notes aiguës qui font 1/4 de seconde. De même, il est possible d'utiliser un même sample avec une enveloppe différente, ce qui permet de gagner beaucoup de place en mémoire.

LE BRUIT QUI TUE

Il arrive de temps en temps que le graoumf plante. Très rarement, c'est un vrai plantage avec retour au bureau et perte du module (ouille !), mais le plus souvent, c'est parce que le temps machine pris par la routine soundtrack est trop élevé (trop de voies sont jouées en même temps, par exemple). Pas de crainte, c'est récupérable en stoppant la lecture du module. Par contre, lors de ces "plantage", le GT produit un bruit horriblement fort, qui risque d'abord de vous niquer les tympans, mais en plus de casser vos magnifiques enceintes à 5000F la paire. Plutôt désagréable, non ?

SONG TO DISK

Ce titre vous évoque sûrement la notion de direct to disk, souvent utilisé par des grands noms de la musique MIDI. Vous pensez juste puisqu'il s'agit d'une option du sampler qui permet d'enregistrer toute une partie du module sur disque dur au format ".AVR", et ce à la fréquence que vous voulez. Cela permet notamment d'ajouter une réverb sur tout le module pour ensuite le mettre sur un DAT. Ou encore, il devient possible de transformer une ligne de batterie sur 10 voies en 1 voie seulement. Pratique pour économiser du temps machine.

CONCLUSION

Comme vous avez pu vous en rendre compte, l'ambition du programmeur du Graoumf dépasse celle des soundtrackers tel qu'on les connaît. Le sampler est superbe, et la qualité de son de la routine elle-même est très bonne. Par contre, le système des enveloppes et des instruments multi-sample est difficilement abordable, même s'il est puissant. En plus, la doc n'est pas très claire là-dessus.

A propos de documentation, si elle est épaisse pour un shareware (140Ko), son format n'est pas agréable à consulter à cause de la non-numérotation des pages.

De plus, on peut remarquer plusieurs défauts de jeunesses que j'ai déjà explicités plus haut. On peut citer en plus la lenteur au chargement d'un module, surtout avec 14 Mo de mémoire vive.

Par contre, il faut garder à l'esprits que le graoumf en est à une version bêta (j'ai une version 0.865), ce qui ne signifie pas que ce soundtracker ne soit pas performant, mais que l'auteur veut finir certaines parties de son logiciel pour le déclarer fini. Cela signifie aussi qu'il devrait y avoir de nombreux ajouts dans les prochaines versions, comme par exemple une gestion complète du MIDI (in et out), la sauvegarde en ".XM" pour l'export sur PC, une gestion des samples stéréos, et bien d'autres choses encore.

Enfin, le prix du logiciel est TRES bas (100FF), et les mises à jours sont constantes. Que demander de plus ?

Thomas GOIRAND

GRAOUMF TRACKER

FALCON – prix : 100 F

Disponible chez Laurent de SORAS

92 avenue Albert 1er

92500 RUEIL-MALMAISON

► Song 2 disk, raccourcis paramétrables, import/export en nombreux formats, évolution constante

► Bruits insupportable lors des "plantages", interface peu esthétique, pas encore d'export en ".XM"

LOGIC AUDIO FALCON EST FREEWARE !!!

Oui, vous avez bien lu. La partie audio de Logic Audio Falcon est en freeware maintenant. Si Emagic a retiré son programme du commerce, il est réjouissant de voir que les acheteurs et possesseurs de Logic peuvent toujours avoir la partie audio et gratuitement de surcroît.

Comment faire ?

Il faut aller sur Internet à l'adresse suivante :

ftp://dir.mcc.ac.uk/pub/emagic

Sur ce site vous pourrez télécharger la dernière version de Logic ainsi que les 2.0 et 2.1 béta de Logic Audio Falcon.

Ce n'est d'ailleurs pas le seul site interessant pour les ataristes logicomanes.

Vous pouvez également aller à l'adresse suivante :

http://www.mcc.ac.uk/-emagic/

Sur ce site, vous pourrez avoir les avis de Gerarhd LENGELING et Chris ADAMS ainsi que ceux des utilisateurs.

Qu'on se le dise, il y a encore une vie après le dévellopement !!!

Godefroy de MAUPEOU

une histoire de sysex

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

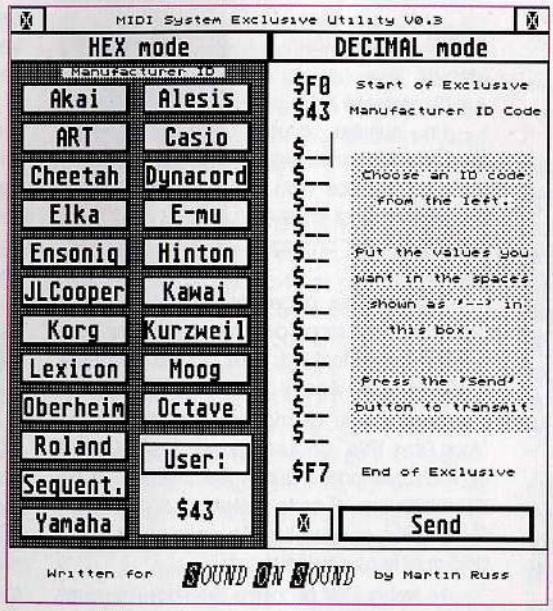
Les Systèmes Exclusifs représentent la partie la plus méconnue des codes MIDI. Pourtant ce sont eux que vous utiliserez pour programmer des sons dans vos séquences, ou pour émuler vos synthés avec les MIDI Mixer de Cubase. Partons à leur découverte.

Quatre-vingt pour cent du MIDI est constitué de codes généraux reconnus par toutes les marques, permettant la transmission et l'échange d'informations exploitables par tous les instruments comme les notes, le pitch bend, la pression appelée encore vélocité, les changements de programmes ou de contrôles, sustain, modulation, etc. Néanmoins une petite partie du MIDI a été réservée aux constructeurs pour des paramètres uniques à chaque instrument, comme par exemple les sons. Les sons des synthés sont aujourd'hui constitués de PCM ou de samples et de paramètres d'éditions comme les enveloppes, les filtres, les effets. Ces données sont présentées sous formes numériques, donc peuvent circuler sur un réseau MIDI. Par contre, chaque marque, chaque modèle d'instrument, utilisant soit une technologie qui lui est propre, soit des paramètres spécifiques, ne doit pas pouvoir échanger ces informations avec un autre type de synthé sous peine de gros problèmes. Les codes de Système Exclusifs ont donc été créés pour transmettre des informations propre à chaque machine, d'ou le nom de messages "exclusifs".

A quoi ça sert ?

Les codes Systèmes Exclusifs sont facilement reconnaissables par leur entête qui est toujours FO en hexadécimal, ils se finissent par F7 qui est le code de fin de système exclusif. Entre ces deux messages, vous pourrez trouver un nombre de paramètres invraisemblables sous la forme d'une suite de donnée pouvant avoir n'importe quelle taille. Nous verrons la structure interne de ces données ultérieurement, mais pour bien comprendre à quoi ça sert, prenons l'exemple le plus simple possible, celui du DX7 Yamaha, que vous pourrez transposer facilement sur les synthés actuels. La première application est l'échange de sons entre deux machines similaires. Reliez deux DX7 ensembles et vous pourrez envoyer les sons de l'un dans l'autre, sous forme d'un son à la fois, ou l'ensemble des 32 sons simultanément.

Pour cela, il y aura deux types de messages en SysEx, un son seul, ou 32 sons en un chargement, ce que l'on appelle un "Bulk".



Ce petit programme fort pratique, réalisé par Martin Russ pour nos confrères Sound and Sound en angleterre, permet de s'initier facilement aux Systèmes Exclusifs. Les messages peuvent être affichés en décimal ou hexadécimal, et vous pourrez programmer douze codes entre le FO et le F7. Le numéro d'identification de chaque fabriquant est affiché automatiquement en cliquant sur la marque.

Echanger des sons entre deux claviers peut paraître futile compte tenu que l'on a rarement deux synthés similaires. L'application sera nettement plus intéressante si l'on envoie ces sons dans un Atari pour les stokker et constituer une bibliothèque de sons que l'on pourra trier, tester, modifier, et recharger dans le synthé. Ce que font très simplement des programmes dédiés, ou des modules intégrés dans les logiciels de séquences.

Autre application des SysEx

Toujours dans le même ordre d'idée, si l'on peut stocker les sons, on peut les intégrer dans les séquences. Il existe donc deux façons de traiter les sons dans une séquence, soit d'utiliser les contrôleurs standard du MIDI et les changements de programmes pour modifier les sonorités d'un expandeur, soit de charger, avant le début de la séquence ou pendant le déroulement de la séquence, tous les sons nécessaires qui auront été édités au préalable pour obtenir des sonorités particulières et créatives. Dans le premier cas, la séquence utilisera les sons résidants dans l'expandeur, de façon générale et compatible avec une grande majorité d'instruments, donc sans utiliser de Systèmes Exclusifs (par exemple les séquences compatibles GM). Dans le second cas, la séquence intégrera dans ses données un ensemble préprogrammé sous forme de Systèmes Exclusifs, qui seront envoyés automatiquement dans le synthé ou l'expandeur pour le reprogrammer quasiment instantanément avec des sons originaux préparés à l'avance.

Avantages et inconvénients

Le premier cas s'adresse surtout aux instruments compatibles GM, car il faut que tous les instruments de marques et de modèles différents puissent lire des séquences standard, donc n'utilisant aucun code Système Exclusifs, uniquement des contrôles et des changements de programme standardisés, l'avantage est une compatibilité énorme, par contre vous ne pourrez utiliser que les sons résidents, d'où une certaine uniformité dénoncée par de nombreux musiciens comme manque de créativité. Dans le second cas, vous pourrez oublier les sons standards et envoyer dans l'expandeur vos propres sons SysEx, créatifs, travaillés, mais cela ne fonctionnera qu'avec votre propre synthé, totalement incompatible avec les autres. Les SysEx ouvrent la porte de la découverte et de la créativité, ils peuvent être utilisés de bien d'autres façons, pour programmer un studio entier, ou dans les MIDI Mixer, ce que nous verrons prochainement.

Alain MANGENOT

revue de presse

ATARI MAGAZINE

n°9
Avril/Mai 1996

Le numéro est ancien, mais je viens de le recevoir et comme mieux vaut tard que jamais...

En parcourant les "news", on peut apprendre qu'un nouveau magazine Atari vient de voir le jour en... Nouvelle-Zélande. Le titre n'est pas donné, mais il y a les coordonnées de l'éditeur :

Tariland Club
c/–Brian Becroft
Po Box 332
Auckland
New Zealand

On trouve également les caractéristiques d'Apex 3 que vous devriez également trouver quelque part dans nos pages ce mois-ci.

Les fanas de karaoké apprendront avec joie qu'une nouvelle version de Voice Wizard, le logiciel de Jurgen SCHWIETERING vient de voir le jour.

Marco RAVASINI sort le poker d'as Nvdi 4, Ease 4, Magic 4 et Hd Driver 4. Que se serait-il passé si chacun de ces programmes avait été dans des versions autres que 4 ? Qu'importe, je partage son avis quant à combinaison de ces quatre indispensables programmes auquels je rajouterais tout de même Semprini et X-Boot ou autres programmes de ce type.

Glaucos GUAITOLI teste, lui, l'arlésienne Digit II que je n'ai jamais réussi à avoir entre mes mains malgré mes nombreuses requêtes à son éditeur. Lors du premier Atari Show de Freiburg, j'avais été séduit par la puissance de ce logiciel de montage audio numérique. A lire l'article il semble que si DIGIT II ait un peu perdu de son attrait par rapport à des monstres comme Audio Master ou Studio Son, il n'en reste pas moins relativement complet. Chose étonnante, il offre une boîte de dialogue permettant de choisir entre les interfaces S/P-DIF : P.S.I., Soundpool, Steinberg ou IDA alors que ces mêmes interfaces sont reconnues d'office par tous les autres programmes audio pour Falcon. Ses possibilités paraissent également aujourd'hui parfois un peu limitées comme les 30 marqueurs autorisés. Pourquoi les limiter ?

Il possède par contre l'indispensable Playlist et surtout fait partie d'un ensemble : Digit II Master, Digit II Midi, Sample Dump standard Module, Digit Tracker... En fait il faudrait pouvoir juger de cet ensemble d'un coup. Je me souviens entre autres d'un effet de spatialisation 3D que j'aimerais beaucoup essayer. En attendant le principal atout de Digit II est d'être livré en bundle avec P.S.I. à un prix vraiment intéressant selon l'article, mais malheureusement non cité.

Pour rester dans la musique on trouve également les tests d'Audio Tracker et Audio Master.

Le "road test" du mois est dédié à Diamond Edge et Diamond Back. Celui-ci, très complet, s'étale sur 6 pages. Marco Ravasini en conclue que ces programmes sont très rapides et offrent un excellent moyen de protéger les précieuses données de vos disquettes et disque dur, avec le danger tout de même de crasher ceux-ci si vous vous aventurez un peu trop dans les fonctions en mode "expert" sans l'être vraiment.

ATARI MAGAZINE

n°10/11
Juin/Septembre 1996

Un numéro double pour Atari Magazine représente quatre mois d'où le bon phénoménal entre ce numéro et celui chroniqué plus haut.

Les premières pages de ce numéro seront précieuses aux fanas de communications puisqu'elles comportent la liste de plus de cinquante sites ftp Atariens répartis dans le monde entier.

Le gros sujet du mois, ce sont bien sûr les "Atari Days 1996" de Turin auquel nous nous rendons chaque année depuis leur création. Je ne détaillerais pas ici cette présentation du "show" "Atari italien puisque l'article sur le salon figure déjà dans le prochain numéro.

Le test qui suit concerne Extendos Pro avant un article intitulé "Atari Story". Celui-ci relate l'histoire du Tos, la gamme St et peut s'apparenter à la suite des articles d'Atari Inside/St Computer.

Apex Media remplit cette fois les colonnes du "Road Test" avec ses qualités qui en font un logiciel sans précédent même si Marco Greppi attends avec impatience le module audio et la gestion des cd vidéo.

Les programmeurs sont à la fête ce mois-ci avec 13 pages traitant de l'overscan et ? et ? et ? D'un sujet intitulé "Macrobiotique ou Végétarien ?" Ne m'en demandez pas plus, je ne comprends pas assez l'italien pour saisir la subtilité du titre par rapport à l'article.

Dans son test du MK-X, Glauco Guaitoli compare le boîtier du nouveau né de C-Lab au monolithe de "2001 l'Odyssée de l'espace". L'article est court tant il est vrai que, si le Mk-X arrive à point nommé pour perpétrer la présence du Falcon sur nos rayons, les nouveautés de ce "nouveau" modèle sont une peu pauvres par rapport à ce que l'on attendait il y a deux ans lors des annonces du Falcon Audio par Paul Wiffen au mémorable premier Atari Show parisien.

Côté D.P., Eraldo Sammuri traite de l'émulateur Spectrum et de Orcs qui semble très proche d'Interface.

ATARI ST NIEUWS

n°98
Octobre/Novembre 96

Magic Mac 2 est arrivé en Hollande comme vous pouvez le lire sur la couverture, mais ce n'est pas pour autant lui qui a le plus grand nombre de pages. En effet ce numéro, au contenu plutôt prestigieux, s'attarde plus sur Positive Image, logiciel anglais que l'on découvre en ce moment un peu partout (Il a déjà deux ans), Link 96, Papyrus 4.5, First Guide, MidiCom 3.94, Zero X 1.51 (on en est déjà à la 1.55 en France), Mastersound II et l'incontournable "installation Internet avec CAB".

L'interface de Positive n'est certes pas des plus "appétissantes" sur le plan graphique, mais le programme semble très complet et comporte même des fonctions de morphing et de stéréogrammes 3D. Les filtres ne sont franchement pas nombreux, mais ils peuvent travailler jusqu'en matrice 7x7, ce qui est suffisamment rare pour être souligné dans ces pages.

Link 96 apporte lui enfin la solution pour connecter un SCSI 2 sur un simple ST. Nul doute que les STistes béniront Hard & Software d'avoir créé cet indispensable câble.

Papyrus court toujours et les toutes dernières nouvelles dépassent en fraîcheur celles du test de St Nieuws, puisqu'il y aura une toute nouvelle version (la 5 ?) présentée à l'Atari Messe. On sait déjà que celle-ci récupérera les documents en provenance de WinWord sur PC. Un point de plus pour la compatibilité des fichiers inter-ordinateurs.

Midicom est un super réseau pour Atari (jusqu'à 7 machines connectées) qui fonctionne également sur le port cartouche à la vitesse d'un

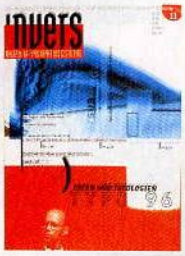
réseau Ethernet sans le prix. Seule ombre au tableau, cela fait des mois que La Terre du Milieu essaye de joindre Richter Software pour le distribuer chez nous, mais en vain. La boîte à la lettre reste vide.

Le reste est dédié comme à l'accoutumée aux retest d'anciens jeux.

Un bon numéro qui doit pas mal remonter le moral des hollandais.

INVERS

n°11
Novembre 1996



Voici le dernier numéro de ce magazine unique en son genre, dédié à la Pao et aux amoureux de Calamus comme je l'ai déjà souvent dit dans ces colonnes. La maquette est toujours aussi belle et avant-gardiste. Le premier article sur Calamus SI'96 complète celui du mois dernier avec notamment les tarifs officiels :

– mise à jour Calamus S/SI : 398 Dm soit 1400 F

– mise à jour Calamus 1.09 : 498 Dm soit 1750 F

– mise à jour sans module : 298 Dm soit 1050 F

Avec les différences de TVA (6% en Allemagne, si ma mémoire est bonne), on devrait avoisiner les 1 650 F pour la mise à jour SL›SL96, ce qui, compte tenu de la qualité de la mise à jour, est un prix très attrayant.

Pour rester dans Calamus SL, Invers sort une série de nouveaux modules : Ausschieß (assemblage de pages), Messen (mesure y compris en biais), Calipso (import Postscript), Calipso light (import EPS), Selekt (sélection de cadres sur critères), Franklin 2.1 (éditeur de courbe de gradation, linéarité...) ainsi que 28 nouvelles fontes.

Tous les produits Invers, donc ces modules Calamus SI, seront distribués par La Terre du Milieu très prochainement (le temps de les traduire).

Le gros sujet, c'est le compte-rendu extrêmement complet (avec les interventions heure par heure) du salon Typo 96 de Berlin (10 pages ! ! !). La maquette d'ailleurs est particulièrement réussie, et s'apparente à une véritable oeuvre d'art.

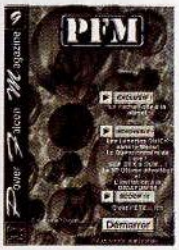
Pour rester dans la typo, on a droit à un article de 5 pages sur la fonte Sabon.

Le reste concerne un logiciels Mac (Cinema 4D) et un article sur Quick Time Vr.

En bref un numéro dédié aux amoureux de la typographie.

PFM

n°9
juin 1996



Le PFM est enfin de retour dans notre boîte aux lettre. Au sommaire du bimestre : News, initiation à Cloe, Falcon Seulement, les cd en folie, invitation Gigafun'96, optimisation, résultat du sondage, X-Press, Sprites 2, Bidouille, The Vanel Show ainsi que des surprises.

Certains seront certainement surpris par l'article sur X-Press. Quoi encore un fanzine qui nous pousse à changer de machine ? Que nenni, lisez l'article et vous verrez que celui-ci se veut un pamphlet cinglant pour ce que ce logiciel que je considère (pour avoir bossé plusieurs mois dessus) vraiment comme un jouet à côté de Da's Layout et surtout Calamus sl. Faites une démo de Calamus sl tout équipé (j'ai bien dit SI et pas NT ni Win) à un possesseur de Mac ou de PC, lorsque vous attaquerez la partie Filtre et Paint, il vous regardera avec des grands yeux rond en se disant que soit vous avez un truc, soit c'est de la science fiction.

Lisez les fanzines, je ne le dirais jamais assez !!!

L'initiation à Cloe est un peu courte ce mois-ci, mais sans cela va-t-il de pair avec la difficulté pour se procurer ce fabuleux programme. Alors Christian qu'est-ce que tu fous ? On attends de pied ferme de tes nouvelles !!!

L'excellente liste des cd roms n'est malheureusement pas mise à jour pour cause de non-possession de Falcon de la part de l'auteur, ce qui est un comble pour un fanzine intitulé Power Falcon Magazine. Que ce journaliste n'hésite pas à nous contacter, nous nous ferons un plaisir de lui donner une liste de ceux en notre connaissance, histoire de faire avancer le schmilblick.

On trouve ensuite un bon article sur l'optimisation en programmation, sujet qui a permis à beaucoup de programmes d'épater la galerie sur nos machines. Je vous conseille donc de le lire attentivement si vous codez, car on n'optimise jamais assez.

Le sondage ne concerne pas le lectorat de PFM, mais la machine idéale telle que pourrait la réaliser Centek avec le Phoenix. Les vingt personnes s'en sont données à coeur joie et la demande relève parfois de la quadrature du cercle. Ce qui semble acquis par contre, c'est le refus du 68030 même à 60 Mhz. L'appel est entendu et le Phoenix n'est plus prévu avec un 030, mais un 040 mini. D'où l'utilité des sondages...

Je ne reviens pas sur les sprites, c'est la suite du précédent article et je suis totalement inculte en programmation, alors je vous laisse le soin de voir cela par vous-même.

La bidouille est par contre extrêmement intéressante puisqu'elle permet de réaliser sa propre horloge externe (CAC pour les cubasistes). Le schéma reste tout purement analytique, car il n'y a pas de plan de circuit imprimé ni de liste de composant. Un oubli à remédier dans un prochain numéro.

Rémy VANEL est un auteur prolifique et de qualité. Il est donc logique que PFM lui rende hommage dans ce n°9. Mais si vous savez, c'est l'auteur de C'est Quoi Donc, Background Player, Bad Mood Shell, the Filler, Fli Work Pack, Free Space, Mode List et Speed Print. Y a pas à dire R.V. est prolifique et devant un tel talent, je ne peux que vous inciter à vous procurer la compil'.

Je terminerais par deux point. Le premier concerne l'humour de remplissage des cases vide qui est assez détonnant et le second la difficulté de lire les news qui se répercutent à quasiment chaque demi-page de droite sans réelle séparation. Un simple tiret vertical simplifierait grandement la lecture et ce d'autant plus que l'idée de ces news réparties est assez sympa.

PFM

n°10
Septembre 1996

Ca bouge chez PFM ! Jérémy PONS quitte son poste de Président du FFC et Rédacteur en chef de son fanzine PFM. C'est Lilian COIRRIER qui prend le relais et la maquette en profite pour subir un sérieux lifting. Plus claire, sans doute un peu moins personnelle (utilisation à outrance des cliparts), mais fait résolument plus "pro" qu'avant. La fonte a rapetissé au passage permettant plus de contenu dans le même nombre de pages.

PFM soutient à fond le projet Phoenix, ce n'est pas nouveau, mais les afficionados pourront encore en apprendre sur l'ex-cent au gré des news longuement dédiées à Centek.

Un article intitulé Internet commence avec la polémique sur Diskimage sur laquelle je ne porterais pas d'opinion et qui d'ailleurs s'avérera bientôt dépassée car avec le rachat de St Magazine par La Terre du Milieu, le prix des disquettes baissera de pair. L'article est intéressant puisqu'il permet de faire un panorama de ce que l'auteur a jugé intéressant dans ses trouvailles sur le Net. Je profite du sujet pour revenir sur une "news" de Marc ABRAMSON il y a peu en cahier communication de la surcharge du Net. Et bien je ne peux qu'approuver pour avoir passé des heures à attendre la venue de pages Web pour cause d'encombrement de réseau. Internet c'est génial, mais croyez-moi, le minitel est une fusée à côté !

La Gigafun, PFM en a beaucoup parlé jusqu'à présent et pour cause, il l'ont organisée. Alors qu'est-ce qu'on y a vu ? Frédéric THIRARD vous a longuement dévoilé les démos, voici quelques programmes qui risquent de marquer l'année 97 :

CROWN OF THE 3D CREATION qui est loin d'être abandonné puisque son avancement impressionne de plus en plus de monde. PFM le qualifie d'ailleurs de LE jeu 3D sur Falcon et pour cause le rendu est sublime et tout en code DSP True Color s'il vous plait.

ATARI IMAGE MANAGER est un logiciel "d'effets sur image" qui pourrait bien devenir un logiciel de retouche tout simplement.

GRAOUMF TRACKER qui est un soundtracker qui concurrence notre Digital Tracker national (une nation peut-elle avoir deux soundtrackers nationaux ?)

L'interface multimédia de Steam qui est celle du cd rom ST MAG qui ne sera plus une arlésienne en ce début d'année 97.

D'autres jeux comme Alien Blast, un clone de Turrican ainsi que Renouveau enveloppe, un titre qui sonne très "religieux" (aparté pour ceux qui connaissent Creedence Clearwater Revival) pour un programme de gestion de correspondance. En attendant il Wim, Rim et Ifx à mort.

Graoumpf Tracker, on en parle dans le cadre de la Gigafun, en voici le test. Très prochainement un test également dans St Magazine.

Un article sur Mint permettra aux ataristes non suffisamment fortunés pour s'acheter Magic, de se livrer aux joies du Multitâche.

La polémique du mois s'attaque à Parx avec la regrettable initiative de ne pas signer l'article. Heureusement PARX a son droit de réponse rétablissant ainsi la un peu l'équilibre. Curieux tout de même ces gens qui n'ont pas le courage de leurs opinions, surtout pour s'attaquer aux rares sociétés de développements sur Atari en France.

Entre l'attaque et la réponse, il y a le test de Sheer Agony qui n'emballe pas franchement l'auteur, mais lui semble très prometteur sur les jeux Logitron à venir.

La suite concerne un article sur Linux décidément bien en vogue en ce moment, Columns ainsi que la présentation de Visual Assembler qui semble un outil en or pour les programmeurs. A suivre...

Avant la traditionnelle initiation à Cloe, il y a une lettre ouverte à ??? Moi-même ! J'y avais répondu par courrier à son auteur qui m'a proposé de publier cette réponse. Vous pourrez donc lire ma réponse dans le prochain PFM en principe.

Le magazine se finit sur des images de la Be Box (tiens tiens !) après un article sur les démos.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 1024226
HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM, / HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER
Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN /
ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49 / 10144 TORINO / ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING
Somerton, Sommerset TA11 6TB /
ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux / 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT / 63000
CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole / 67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gaffiot / 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN /
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN /
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN /
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32

JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses, 83210
SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue eds Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary, 75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée – 3n°/an

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique "INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1	2	3	4
IMAGE COPY 4	SOURIS 560 DPI	JAGUAR NTSC	TOWERS II + BREACKOUT 2000
~~390,00 F~~	~~166,00 F~~	~~490,00 F~~	~~1100,00 F~~
320,00 F	130,00 F	350,00 F	990,00 F

promotions valables du 09/12/96 au 09/01/97 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4 *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 13 74310 LES HOUCHES tél (04) 50 54 59 41 (port 55F)*

S.A.R.L. au capital de 50 0000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 49 77, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

SCAP

Promos Folles

DISQUES DUR

Disques dur de toutes capacités pour toute la gamme Atari. Mécaniques seules, Disques intégrés en boîtier externe. Disques Audio. Interface de connection DMA SCSI pour ST, STE... N'hésitez pas à nous appeler.

L'ATELIER

Prix étudiés pour vos extensions de mémoire. SAV Express.
Très grand choix de pièces détachées (alimentations, floppy, DMA, ...) pour toute la gamme Atari.
Demandez Jean-Paul

OCCASIONS

Très nombreux matériels et logiciels d'occasion. Des affaires tous les jours. Appelez-nous...

Ecrans Couleur

Pour la gamme ST, STE, Ecrans RVB-Peritel

590 Frs

Port 150frs

LOGICIELS

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**
Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI
à partir de **50 Frs**

LECTEUR CD

CD-ROM Quadruple vitesse
SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1750,00 Frs

Port 150frs (+ 690,00 Frs pour la gamme ST)

Calamus pour Win 95 à Prix exceptionnel lors de l'achat d'un PC

Reprise de votre Atari pour l'achat d'un PC

Exemple de configuration Multimédia complète :
P100 - 8Mo RAM - Disque dur 850Mo
Ecran 14" - Windows 95 - Carte son 16 Bits
CD ROM Quadruple vitesse - 2 HP 2x80W

6790 Frs

TOUTES CONFIGURATIONS POSSIBLES

Reprise Falcon entre 1000 et 4000 Frs
Reprise ST, STE entre 500 et 2000 Frs

Ouvert du lundi au samedi
de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris

VISA

Pour Commander :
Règlement par chèque
ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.1 2 3 4
Fax : 48.13.1 2 3 5